

# SUPER JUEGOS

Nº 61 • MAYO 1997 • 395 PTAS.



LOS MEJORES  
**TRUCOS**

**50**  
NUEVOS JUEGOS  
COMENTADOS

SUPER LISTA DE  
EXITOS DE LOS  
60 MEJORES JUEGOS



## JAPANMANIA

**GRATIS SUPLEMENTO**

**MADE IN JAPAN**  
El más auténtico de los videojuegos japoneses está a tus pies. Descubre en este suplemento los secretos de los videojuegos nipones.

**NINTENDO 64**  
**BLASTOZER**  
Arrasa con todo en la última creación de Rare, el más espectacular de los videojuegos de acción para 64 bits.

**SEGA**  
**SAFARI**  
El más espectacular de los videojuegos de acción para 32 bits.

**PLAYSTATION**  
**BUSHIDO BLADE**  
El arte de la espada en su máxima expresión. Descubre los secretos de este espectacular juego de acción para 32 bits.

**ESPECIAL JAPONES**  
Descubre los secretos de los videojuegos nipones.

V-RALLY



RALLY CROSS

# EL DUELO MAS ESPERADO

Infogrames y Sony dan el banderazo de salida a sus títulos todoterreno.



## PROGRAMACION

Aprende a crear  
tus juegos para  
PlayStation con el  
kit de desarrollo  
NET YAROE.



## VANDAL HEARTS

El legendario  
Battle-RPG de  
Konami llega por  
fin a España para  
los 32 bits de Sony.





2 GOOD 2 MISS

Más de 4.000 CV de potencia en un juego

# 2 GOOD 2 MISS

Compita en ocho de las más impresionantes y desafiantes carreteras del mundo.



XT  
4 km

McLaren F1™



Lotus GT1™



Lotus Esprit V8™



Italdesign Calà™



Jaguar XJ220™



ISDERA Commendatore 112i™



Ford GT90™



Ferrari F50™



ELECTRONIC ARTS™

TRADUCIDO  
Y DOBLADO  
AL CASTELLANO

need for speed 2

Compita a través de 8 de las más increíbles y desafiantes carreteras del mundo

Para Windows® 95



# 2 GOOD 2 MISS

FERRARI, FERRARI F50, y todos sus logotipos asociados son marcas de FERRARI S.p.A. Ford y Ford GT90 son marcas y se usan bajo licencia de Ford Motor Company. Calà es una marca de ITALDESIGN S.p.A. (c) 1997 ITALDESIGN S.p.A. Reservados todos los derechos. Lotus, Lotus Esprit V8 y Lotus GT1 son marcas de Group Lotus Limited. McLaren y McLaren F1 son marcas de McLaren Cars Ltd. ISDERA Commendatore 112i es una marca de ISDERA. Jaguar y XJ220 son marcas de JAGUAR CARS LTD. ENGLAND y se usan bajo licencia. Imágenes del XJ220 (c) 1997 JAGUAR CARS LTD. ENGLAND. Reservados todos los derechos. Need for Speed, Electronic Arts y el logo de Electronic Arts son marcas o marcas registradas de Electronic Arts en los Estados Unidos y/u otros países. Windows es tanto una marca como una marca registrada de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y/u otros países. y PlayStation son marcas de Sony Computer Entertainment Inc.

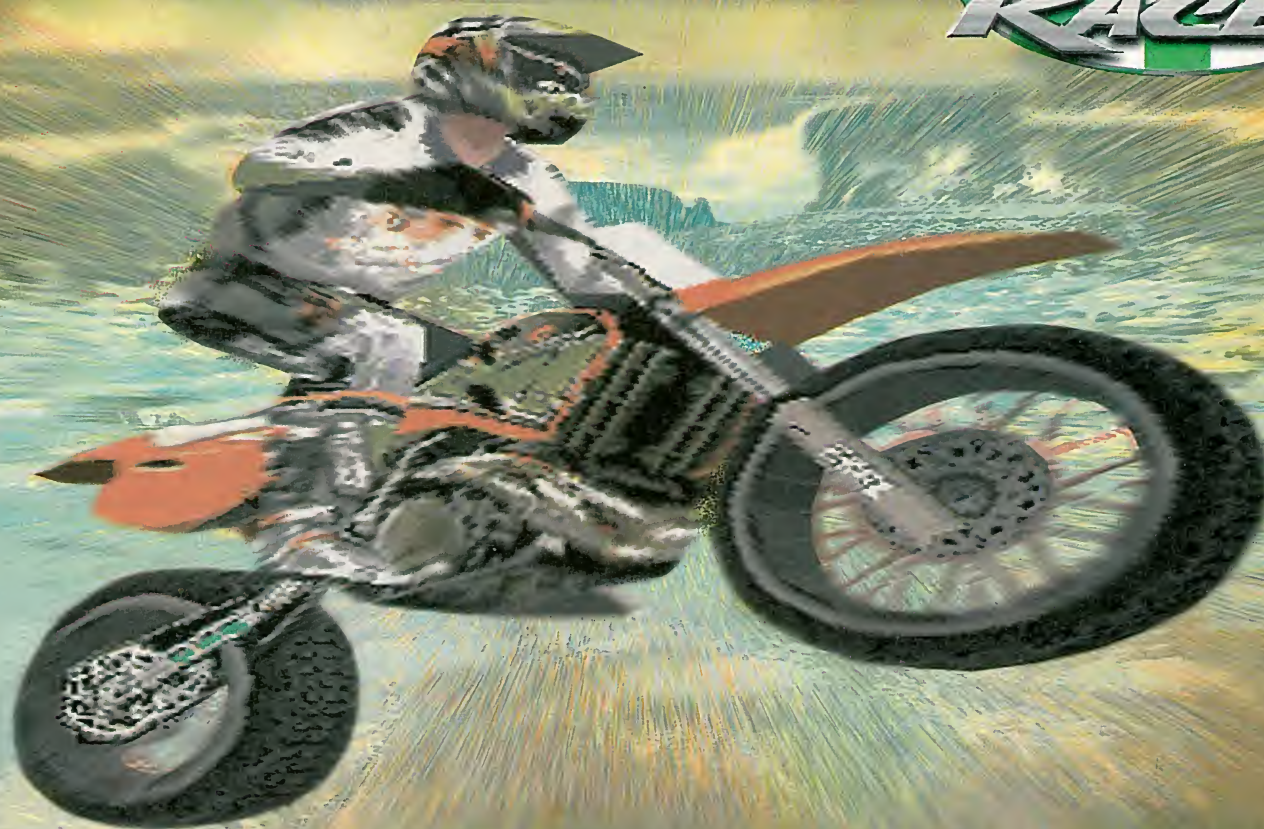
Electronic Arts SOFTWARE Edificio Agrale Rufino González 23 bis Plazuela Local T 38417 Madrid Tel. 91-354 70 00 Fax 91-354 70 01



Próximamente para  
Windows® 95 y PlayStation™



Edita y distribuye **Electronic Arts Software** Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1º Local 2 28037 Madrid Tel. 91-304 70 91 Fax. 91-754 52 65  
TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91-754 55 40**



*Imágenes de las motos tomadas del juego.*

Moto Racer y Delphine Software son marcas de Delphine Software International. Electronic Arts y el logo de Electronic Arts son marcas o marcas registradas de Electronic Arts en los Estados Unidos y/u otros países. Windows es tanto una marca como una marca registrada de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y/u otros países. KTM 360SX es una marca licenciada por KTM Sportmotorcycle AG. Playstation y PS son marcas de Sony Entertainment Inc.

Distribuido por  
  
ELECTRONIC ARTS™

Desarrollado por





# S U M A R I O

MAYO 1997



Este mes nos enfundamos los monos de cuero, nos ponemos los cascos, y nos disponemos a embarcarnos en el emocionante mundo de los rallies. Parece ser que la velocidad vía consola encuentra en este tipo de simuladores el pretexto ideal para zambullirse en el mundo de las 3D. Además, como los entornos gráficos de juegos basados en rallies se prestan mucho más al lucimiento de los programadores que los basados en circuitos

cerrados, parece ser que estos dos títulos que ocupan nuestra portada no van a ser precisamente los únicos que luchen por liderar este segmento.

## EN PORTADA

**14**

### REPORTAJE RALLIES

Conoce a fondo cuáles son los mejores juegos que emulan el mundo del rally. V-RALLY y RALLY-CROSS serán dos de los más grandes exponentes en esta disciplina. Dos auténticas bombas que os inundarán de jugabilidad.

**24**

### I.S.S. SOCCER 64

Si los magos de Konami se unen al potente hardware de Nintendo 64 para crear un juego de fútbol, los resultados no pueden ser otros que un simulador futbolístico a años luz de lo conocido hasta ahora. Totalmente imprescindible.

## SUPER NUEVO

**28 KILLER INSTINCT**  
El llamado «rey del combo» hace su presentación en sociedad de la mano del grajo Doc, el «rey de las larvas».

**32 VANDAL HEARTS**  
Konami vuelve a sorprender con un Battle RPG que rebosa calidad e imaginación por todos sus poros.

**36 PANDEMONIUM**  
Un preciosista plataformas que destaca, sobre todo, por su excelso colorido y que por fin llega a Saturn sin perder ni un ápice de su calidad gráfica.

**38 X-MEN**  
Los carismáticos personajes de la Marvel en su enésima presencia en consola que el simpático Nemesis os presenta en sociedad.

**40 WAVE RACE**  
Puede tener sólo 8 bits, ser muy veterana o ser muy pequeña, pero Game Boy no deja de sorprendernos con juegos realmente divertidos y jugables.

**42 DOOM 64**  
La colosal Nintendo 64 no podía prescindir de uno de los juegos que ha marcado una época y que ha servido como referencia para una legión de clónicos que imitan sus maneras y modos de juego.

**44 DARKLIGHT CONFLICT**  
Un arcade que destaca por la variedad en sus fases, y que el malhumorado J. C. Mayerick os descubre.

**46 HEXEN**  
ID Software en uno de los clónicos de su DOOM que más éxito ha alcanzado.

## A FONDO

**48 WAVE RACE 64**  
Descubre por qué este juego ha alcanzado en algunas revistas más puntuación que el mismísimo MARIO 64.



56

**MANX TT**

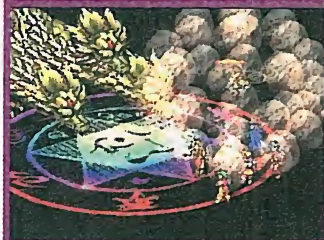
Un juego de motos basado en la recreativa que nos recuerda en su aspecto al primer DAYTONA. The Scope, un motero de pro, es el encargado de analizar a fondo las bondades de este juego que tantos estaban esperando.



68

**SUIKODEN**

The Elf que, como todos sabéis, es un acérrimo aficionado a este tipo de juegos, nos ofrece la segunda parte de la review de este colosal juego de Konami que tantos galardones ha obtenido en medio mundo.



90

**DARK FORCES**

La versión del clásico de PC y Mac ya está disponible en PlayStation. Un juego tipo DOOM que tiene su principal aliciente en que está protagonizado por los personajes creados por George Lucas y que son ya toda una leyenda.



108

**NET YAROZE**

Si siempre has soñado con programar tus propios juegos, Sony lanza al mercado un kit que te permitirá, nada más y nada menos, que embarcarte en el mundo de la creación de juegos para PlayStation. Quizá puede ser tu futuro.

**60 ID4**

Adaptación de la película INDEPENDENCE DAY a consola, que quizá no sea lo que todos esperaban.

**64 BUG TOO!**

Segunda entrega de la serie protagonizada por un personaje que inunda de humor la circuitería de Sega Saturn.

**76 LA CIUDAD DE LOS NIÑOS PERDIDOS**

Aventura gráfica tipo ALONE IN THE DARK cuya principal virtud es estar traducida y doblada al castellano.

**80 KING'S FIELD**

Un RPG en 3D que, aunque llegue como la primera parte, en realidad es la conversión de la segunda entrega en Japón.

**82 TORICO**

Dos CDs componen esta interesante aventura gráfica en Full Motion Video para los 32 bits de Sega Saturn.

**84 JONAH LOMU RUGBY**

Bautismo del rugby en PlayStation que, al más puro estilo Codemasters, pone el énfasis en el control y la jugabilidad sin por ello descuidar la calidad gráfica.

**86 LEGACY OF KAIN**

Meteros en la piel de un vampiro y prepararos a recorrer las inhóspitas tierras de Nosgoth.

**92 EXCALIBUR 2555 A.D.**

Un juego que sigue las tendencias marcadas por TOMB RAIDER, aunque sin llegar a sus niveles de calidad.

**SECCIONES****8 Noticias****114 Amigamanía****118 A pie de pista****120 Línea Directa****122 Internecio****126 Trucos**

6

**PRESS START**

Este mes esta sección tiene mucho de especial porque hace 6 años que ésta, vuestra revista, inició su andadura tratando de ofrecer la mejor y más completa información del mundo de los videojuegos. Gracias a todos.

**94 EPIDEMIC**

Otro clónico de DOOM, que, según la experta opinión de De Lúcar, no consigue acercarse a la magia del modelo de los juegos en perspectiva subjetiva.

**96 REBEL ASSAULT 2**

La saga de la GUERRA DE LAS GALAXIAS está cobrando protagonismo inusitado en este año. PlayStation no se queda al margen.

**98 CRYPT KILLER**

Konami lanza este interesante shoot'em-up tipo VIRTUA COP en el que, en este caso, los «malos» son monstruos.

**100 DRAGON HEART**

Un beat'em-up en dos dimensiones con gráficos renderizados basado en la película del mismo nombre.

**102 BLACK DAWN**

Chip & Ce se despoja del chandal, se pone el uniforme de guerra y nos comenta este simulador en el que el protagonista es un helicóptero de combate.

**104 NHL FACE OFF '97**

Segunda entrega de la saga de Electronic Arts basada en el hockey sobre hielo.

8 B I T S

**106 LUCKY LUKE**

Infogrames no descansa en ofrecer, mes tras mes, juegos basados en las licencias de los cómics de más éxito y, como os imagináis, J. C. Mayerick lo presenta.



# SUPER JUEGOS

GRUPO Z ZETA

Presidente: Antonio Asensio  
Secretario del Consejo: Francisco Matosas  
Consejeros: F. Javier López López  
y José Sanclemente Sánchez  
Director General: Dalmau Codina  
Asesor de la Presidencia: Carlos Luis Alvarez

Director en funciones: Marcos García Reinoso  
Director de Arte: Tomás Javier Pérez Rosado  
Jefe de Sección: José Luis del Carpio Peris  
Edición: Pepo del Carpio y Marcos García  
Redacción: Juan Carlos Sanz, Bruno Sol Nieto  
y Javier Bautista

Colaboradores: Javier Iturriz, Roberto Serrano,  
Raúl Montón, S. L. C. (maquetación),  
y Alejandro Arriaga (tratamiento de imagen)  
Maquetación: Belén Díez-España  
Sistemas Informáticos: Paloma Rollán  
Secretaría de redacción: María de Frutos  
Dirección: C/O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid  
Teléfono: (91) 586 33 00

#### DIVISION DE REVISTAS Y SERVICIOS

Director General: Dalmau Codina  
Subdirector General: José Luis García  
Director de Mensuales y Proyectos:  
Damián García Puig  
Director Comercial: Carlos Ramos Pajares  
Director de Publicidad: Julián Poveda

Edita: EDICIONES REUNIDAS S.A.  
Director Gerente: Mariano Bartivas

#### ADMINISTRACION Y SERVICIOS COMERCIALES

C/O'Donnell, 12, 6º, 28009 Madrid.  
Teléfono: (91) 586 33 00  
Producción: Javier Serrano (director),  
Ángel Aranda (jefe)  
Administración: Félix Trujillo  
Tesorería: Ignacio García  
Marketing: Marisa Casas  
Personal: Marily Angel  
Suscripciones: Charo Muñoz  
Tel.: (91) 586 33 53

#### PUBLICIDAD

Coordinadora Publicidad: Alicia del Pozuelo  
DELEGACIONES EN ESPAÑA  
Centro: Mar Lumberras, C/O'Donnell, 12,  
28009 Madrid. Teléfono: (91) 586 33 00  
Fax: (91) 586 35 63  
Cataluña y Baleares  
Bailén, 84, 08009 Barcelona.  
Teléfono: (93) 484 66 00 Fax: (93) 265 37 28  
Levante: Javier Burgos, Embajador Vich 3, 2º D,  
46002 Valencia. Teléfono: (96) 352 68 36  
Fax: (96) 352 59 30  
Sur: Mariola Ortiz, Hernando Colón 2, 2º,  
41004 Sevilla. Teléfono: (95) 421 73 33  
Fax: (95) 421 77 11

Directora Comercial Internacional: Gema Arcas  
O'Donnell 12, 28009 Madrid.  
Teléfono: 34 1 586 33 00 Fax: 34 1 586 36 18

#### DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO

Alemania: Karl Grunmeier, Munich, Tel.: 89 453 04 20  
Benelux: Lemart Ave, Bruselas, Tel.: 2 375 29 46  
Estados Unidos: Publicitas/Globe Media, New York,  
Tel.: 212 599 50 57, Fax: 212 599 82 98/82 99  
Francia: M.S.I. Elizabeth Ollergeld, Paris, Tel.: 1 46 43 79 00  
Gran Bretaña: Greg Corbett, Londres, Tel.: 71 836 76 01  
Italia: Studio E. Missoni, Milán, Tel.: 39 2 33 61 15 91  
Países Nórdicos: Lemart Ave & Associates, Halmstad,  
Tel.: 46 35 12 59 26  
Portugal: Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 1 388 31 76  
Suiza: Internag AG, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09  
Japón: Nikkai Int. CRC, Tokyo, Tel.: 81 3 32 93 27 59

#### Fotomecánica: GIGA

C/ Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid  
Impresión y encuadernación: Lerner Printing  
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén 84  
08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 34  
Distribuidores exclusivos para la República Mexicana  
y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de  
C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V.

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla:  
395 pesetas (incluido transporte)  
Depósito legal: B. 17.209-92

# PRESS STA



Quién lo diría... pero este invento llamado **SUPER JUEGOS** acaba de cumplir sus cinco primeros años de existencia. Unos **1.825 días**, unas **43.800 horas**, unos **2.628.000 minutos** y **tropecientos millones de segundos** de nuestras vidas han quedado plasmados

en estas páginas. En este largo periplo ha habido lugar para todo: grandes alegrías, alguna que otra tristeza, momentos irrepetibles, muchas risas, las peleñas típicas entre hermanos, cientos de situaciones límite y siempre un final feliz con el cierre de cada número. En el camino se han ido incorporando miembros a esta familia, y sólo personas como Belén Díez-Espa-

# HEMOS C





# UMPLIDO AÑITOS



ña y J. Iturrioz pueden presumir de conocer esta aventura desde el pistoletazo de salida. También es absolutamente obligado el recuerdo emotivo a aquellos que nos dejaron y siempre pusieron todo su empeño en mejorar esta revista. Pero si hay alguien a quien agradecer estos 5 años de vida es a **VOSOTROS**, nuestros lectores. ¡¡¡MUCHAS GRACIAS!!!

A los 5 años  
The Elf ya acaparaba consolas;  
The Scope perdía pelo;  
De Lúcar acosaba a las abuelitas;  
Nemesis tenía la nariz torcida;  
The Punisher no encontraba talla;  
Mayerick insultaba; R. Dreamer tenía perilla;  
Belén gritaba; Tomás hacía top-less y  
Chip&Ce leía poemas.

## PARECE QUE FUE AYER

Parece que fue ayer cuando SUPER JUEGOS comenzó su andadura por el mercado editorial de revistas especializadas en videojuegos. Los que compartisteis con nosotros las bondades de este mundo desde los inicios de la revista, habréis comprobado cómo la evolución de la revista ha ido acorde con el progreso del sector. Aquellas primeras páginas, cargadas de buenas intenciones pero exentas de la calidad y rigor que hoy en día os ofrecemos, desembocaron en lo que la mayoría de gente metida de lleno

E  
D  
I  
T  
O  
R  
I  
A  
L



SUPER JUEGOS TIENE COMO PRINCIPAL OBJETIVO PROGRESAR DÍA A DÍA PARA ALCANZAR, BAJO UN TONO DESENFADADO PERO RIGUROSO, EL OBJETIVO DE INFORMAR, ENTRETENER Y, SOBRE TODO, SERVIR DE REFERENCIA INELUDIBLE PARA TODOS VOSOTROS.

EL M  
I  
S  
I  
O  
R

en este mundo reconoce como la revista de videojuegos más profesional del sector, con especialistas capaces de mostrar el mejor criterio a la hora de tratar y evaluar todo lo concerniente a este tema. Nuestro primordial objetivo es servir de cómplices para que os introduzcáis de lleno en el imperfecto, sorprendente e intrincado universo que es el del entretenimiento audiovisual vía consola. Gracias por vuestro apoyo.



## COMPAÑIAS

### EIDOS PRESENTA SUS JUEGOS PARA PLAYSTATION

La compañía británica Eidos, distribuida en España por PROEINSA, acaba de confirmar las fechas de sus lanzamientos TEST DRIVE OFF ROAD y ALL STAR SOCCER para *PlayStation* en nuestro país. TEST DRIVE OFF ROAD, que saldrá en Mayo, es un espectacular y salvaje juego de coches todoterreno (en la línea de MONSTER TRUCKS) con gran cantidad de vehículos 4x4, 12 circuitos, muchos modos de juego, opción para varios jugadores simultáneos y una banda sonora increíble. En cuanto a ALL STAR SOCCER, se trata de un divertidísimo juego de fútbol con un diseño desenfadado, 36 equipos ficticios, 10 estadios, excelentes animaciones y en el que podrán participar hasta 8 jugadores simultáneos con la ayuda del *Multitap*. ALL STAR SOCCER saldrá a la venta en el mes de Junio.



Estos son de los títulos de Eidos que podremos disfrutar próximamente. Mucha atención a ALL STAR SOCCER, un juego en el que la jugabilidad es extraordinaria.

## COMPAÑIAS

### UN DIA SOBRE RUEDAS CON SONY Y PORSCHE CHALLENGE

Aprovechando la jornada de puertas abiertas organizada el día 5 de Abril por Porsche en uno de sus concesionarios, Sony C. E. organizó un concurso con el juego PORSCHE CHALLENGE entre los asistentes. El ganador de este campeonato, en el que participaron cientos de personas, fue Fernando Lázaro Rodríguez de 6 años y su premio una consola *PlayStation*.

Dejando a un lado este tema y centrándonos en futuros lanzamientos para *PlayStation*, Sony C. E. sacará dentro de muy poco tiempo la cuarta entrega de NAMCO MUSEUM. Este compacto incluirá los juegos: ORDYNE, PACLAND, ASSAULT, GENPEITOMADEN y RETURN OF ISHTAR.



Aunque al final no pudieron pilotar un Boxster, The Elf y R.Dreamer no perdieron la oportunidad de posar ante uno.

## COMPAÑIAS

### NEUVOS PERIFERICOS A LA VENTA EN MAIL SOFT

Mail Soft, la cadena de tiendas especializadas en *software* y *hardware* para consola y *Pc*, ha puesto a la venta dos nuevos periféricos para *Saturn*, *PSX* y *Nintendo 64*. El primero de ellos es un nuevo cartucho de memoria para *Nintendo 64* de la marca Nyko que tiene la misma capacidad que el oficial pero su precio es de 4.500 pesetas. El segundo periférico, y último, es un la pistola para *Saturn* y *PlayStation* llamada Mad Catz, que presenta un diseño tremendamente futurista y un atractivo precio de 6.490 pesetas.



El diseño de la pistola Mad Catz, compatible con Saturn y PlayStation, es tan peculiar como cómodo y efectivo a la hora de apuntar. Cada detalle ha sido medido al milímetro.

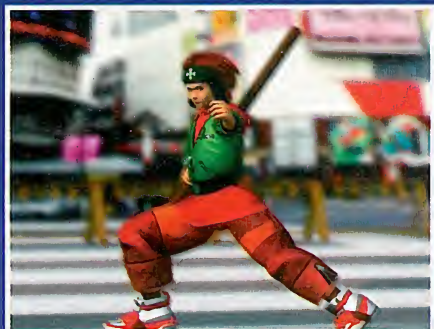
## COMPAÑIAS

### NEW SOFTWARE CENTER INAUGURA OFICINAS EN MADRID

New Software Center C., una de las compañías distribuidoras con más peso y antigüedad en nuestro país, presentó el pasado día 3 de Abril las oficinas de su nueva sede en Madrid en un acto al que asistió toda la prensa del sector. Miguel Canut, Director Comercial, acompañado por los representantes de sus mayores proveedores de *software*, Sigfrido Büttner de Acclaim y Amanda Brook de GT Interactive, comentó las razones de este cambio de sede y analizó el presente y futuro de esta distribuidora. A lo largo de los próximos meses NSCC sacará a la venta jue-



# SEGA ECHA TODA LA CARNE EN EL ASADOR



Sega España va a apostar con mucha fuerza en la futura hornada de lanzamientos para **Saturn** en los próximos meses. Los títulos abarcan varios géneros y tienen una calidad realmente extraordinaria. Entre ellos está **SONIC JAM**, que es una recopilación de los cuatro **SONIC** de *Mega Drive* pero con un montón de sorpresas y un sistema de guías por los menús del juego similar al empleado por **Namco** en su serie **NAMCO MUSEUM**. Para los amantes de las aventuras saldrá **ATLANTIS**, un pro-

grama con una calidad gráfica sin igual y un desarrollo parecido al **MYST**. Para aquellos que busquen emociones más fuertes y velocidad, **FORMULA KARTS** es un espectacular arcade con trazas de simulador por su cuidado diseño gráfico, protagonizado por los pequeños pero poderosos karts. Como colofón **LAST BRONX**, un *beat'em-up* al estilo **FIGHTERS MEGAMIX** con unos personajes impresionantes y toda la jugabilidad con que **Sega** dota a este género.



Arriba, una pantalla del espectacular juego de coches **FORMULA KARTS**, un programa con una pinta simplemente extraordinaria que esperamos tener muy pronto en nuestras manos. A la izquierda, **ATLANTIS**, una aventura de Cryo cuyo delicado diseño gráfico y mecánica de juego nos hará recordar al **MYST**.

gos como **TUROK**, **MK TRILOGY** y **DOOM 64** para **Nintendo 64**; **VIRTUAL TENNIS** para **PSX**, y **HEXEN**, **KILLING TIME** y **BATTLE SPORT** para **Saturn** y **PlayStation**. Nuestros mejores deseos para ellos.

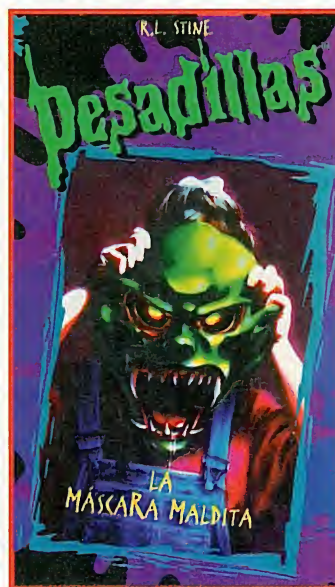


De izquierda a derecha, **Sigfrido Büttner** (Product Manager de **Acclaim**), **Esther Barral** (Product Manager de **NSCC**), **Miguel Canut** (Director Comercial de **NCCS**), **Laila Svendsen** (Business Development) y **Amanda Brook** (Territory Manager de **GT Interactive**).

## VIDEO

### FOX PRESENTA LA PRIMERA DE LAS «PESADILLAS»

A partir del 25 de Abril, **Fox Vídeo** sacará a la venta en **España** la película **LA MASCARA MALDITA** basada en un libro del famoso escritor norteamericano de relatos de terror y misterio **R. L. Stine**. Esta película, de una hora de duración, es el primer capítulo de una serie de vídeos de la colección **Pesadillas** que tanto éxito cosechó en los **EE. UU.** con más de sesenta y cinco millones de ejemplares vendi-



dos entre 1.992 y 1.995. En **España**, y de la mano de **Ediciones B** de **Grupo Zeta**, se han publicado ya 24 títulos y se han vendido más de un millón de libros. Si queréis conocer más detalles sobre éste o cualquier otro tema relacionado con **Twentieth Century Fox Home Entertainment** sólo tenéis que consultar la página de **Internet** de reciente crea-

ción. La dirección es [www.foxinternational.com](http://www.foxinternational.com) y cuenta con la última información de la compañía.



Back

Forward

Home

Reload

Images

Open

Print

Find

Stop

Go To:

super.juegos@mad.servicom.es

What's New?

What's Cool?

Handbook

Net Search

Net Directory

Software

Inter

newts

servicom

ASI SERA EL RPG DE PANZER DRAGOON.

■ Bajo el título de AZEL, Sega Of Japan y el grupo de programación Andromeda están en pleno proceso de creación del esperado RPG de PANZER DRAGOON, del que ya dieron a conocer los últimos detalles durante el pasado Tokio Game Show. Tendrá nada me-



nos que 20 personajes principales e incluirá la posibilidad de recorrer a bordo de un dragón un gigantesco mapeado. La cosa promete...




NUEVAS IMAGENES DEL ZELDA DE N64.

■ El Tokio Game Show ha dado pie para que Nintendo mostrara al gran público las últimas imágenes de ZELDA 64,




en las que se pueden observar las notables mejoras gráficas que ha sufrido el juego desde las primeras pantallas que invadieron Internet hace ya unos

meses. También se ha anunciado de manera oficial, aunque sin fecha de lanzamiento, que saldrá en los dos formatos: cartucho y 64DD.

YA QUEDA MENOS PARA EL GRAN TIME CRISIS.

■ Ahora que DRACULA X está en la calle, TIME CRISIS se ha convertido en la nueva pieza a codiciar por los usuarios de PlayStation. Formando Pack con una espectacular pistola, diseñada en exclusiva para el





juego, y con una fase extra inédita en los salones recreativos, las primeras imágenes de la versión PSX ponen de relieve su enorme parecido con la máquina original (algo increíble teniendo en cuenta que ésta poseía la arquitectura System 22). Lástima que no hayan podido incluir el pedal.

RUMORES DE INTERNET

0 ítems

53,8 MB en disco

20,6 MB libres

¿Los clásicos de Capcom en 32 bits?

■ El futuro lanzamiento en PSX y Saturn por parte de Xing de la recordada recreativa de Capcom 3 WONDERS, ha levantado todo tipo de especulaciones sobre una posible línea de clásicos de la compañía japonesa, que bajo el nombre de CAPCOM ANTHOLOGY podrían incluir nombre míticos de la talla de SIDE ARMS o BLACK TIGER.

KING OF FIGHTERS'97

■ SNK ha anunciado recientemente que su más

prestigiosa saga de arca- des de lucha, KING OF FIGHTERS, verá una nueva entrega en cartucho en Agosto, mientras que la versión CD lo hará en Septiembre. Por otro lado, se ha confirmado la producción de un segundo título para Neo Geo 64, un arcade de conducción, sin nombre todavía.

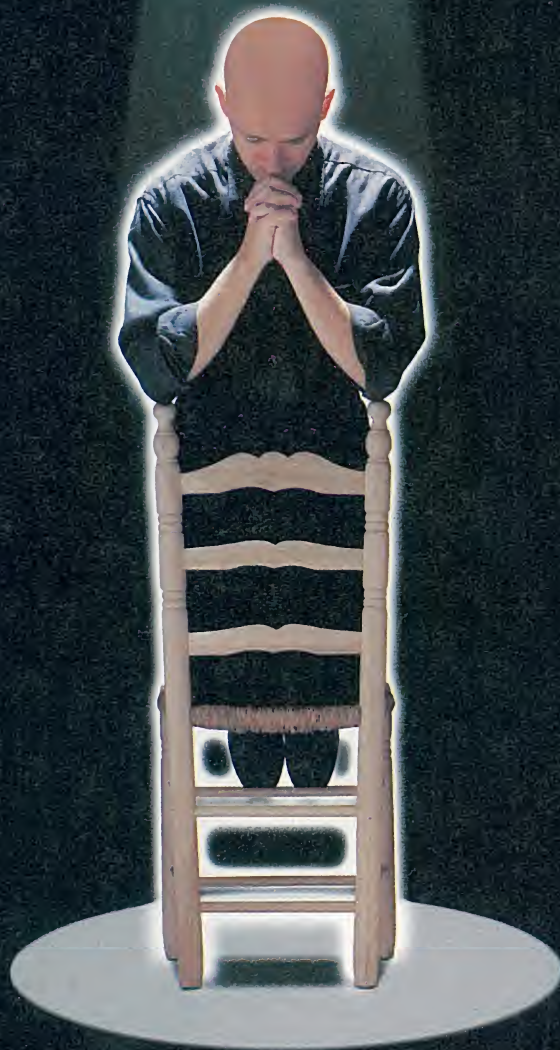
FALCOM CLASSICS

■ Victor sacará al mercado japonés en Noviembre una recopilación para Saturn con los mejores RPG's de Falcom (DRAGON SLAYER, XANADU y ANCIENT Y's VANISHED).

10

SUPERJUEGOS





G R A C I A S



Gracias a vosotros por habernos votado como la mejor consola del mercado. Porque vosotros sois los expertos.

SONY



NUNCA LA TECNOLOGIA LLEGO TAN LEJOS



TM

PlayStation and PlayStation are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Sony Computer Entertainment is a trademark of Sony Corporation, Japan.



# ¿SUPERIOR?

# NADA



Cuando una consola es dos veces más potente y tres veces más rápida que las demás, podemos afirmar que es claramente superior.

Si además esa consola incorpora un revolucionario mando con joystick analógico y cuatro entradas para mandos, entonces es infinitamente superior.

No obstante, si a todo esto unimos que cuenta con el mejor videojuego del mundo: Super Mario 64 y una impresionante lista de lanzamientos como Star Wars, Wave Race 64, International Superstar Soccer 64, Super Mario Kart 64, Killer Instinct Gold, Zelda y Starfox 64, entre otros, debemos confirmar que es extraordinariamente superior.


Esa consola es de Nintendo, no hablemos más.

Nintendo 64, no hay nada superior.





# RIOR? O HAY LA SUPERIOR

	NINTENDO 64	PLAYSTATION	SATURN
POTENCIA	64 bits	32 bits	32 Bits
VELOCIDAD	93,75	33	28
Nº JUGADORES	4	2	2
MIPS (Millones Instrucciones por segundo)	100	30	25
JOYSTICK ANALÓGICO INCLUIDO	SI	NO	NO
Procesador  <b>SiliconGraphics</b> Computer Systems	SI	NO	NO
<p>Nintendo 64 tiene uno de los procesadores más potentes del mundo (R4300i de Silicon Graphics) con características EXCLUSIVAS para crear los mejores videojuegos del mundo (Super Mario 64..)</p>			
EFFECTOS GRÁFICOS			
Anti-aliasing	SI	NO	NO
Z Buffering	SI	NO	NO
Tri linear Mip Map Interpolation	SI	NO	NO
Perspective-corrected Texture Mapping	SI	NO	NO
Environment Mapping	SI	NO	NO

- \* Anti-aliasing: Técnica que corrige las imperfecciones que suelen aparecer en los bordes dentados de los gráficos en perspectiva.
- \* Z Buffering: Técnica que evita la aparición repentina de objetos en los fondos.
- \* Tri Linear Mip Map Interpolation: Técnica que disimula la exagerada pixelación producida al acercarse a cualquier elemento de un juego.
- \* Perspective-corrected Texture Mapping: Técnica que permite mantener la verosimilitud de la textura aunque la perspectiva varíe.
- \* Environment Mapping: Técnica de mapping que crea reflejos sobre cualquier superficie con el fin de dar una apariencia mucho más realista a todo el juego.

**NINTENDO.64**







## V-RALLY

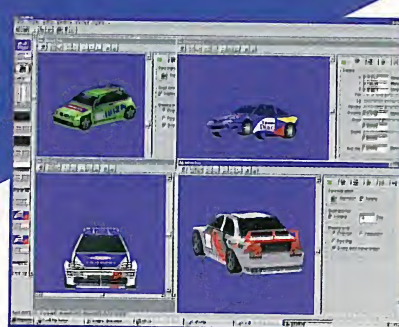
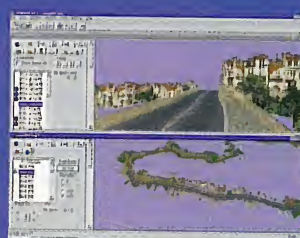
Es la apuesta más fuerte de Infogrames para este año, y vistas sus características, será una de las grandes referencias de 1997.

Puede convertirse en una de las grandes sensaciones de la temporada. Con una simple aparición en nuestras noticias del número 59, V-RALLY provocó una pequeña revolución con cientos de llamadas a la redacción y a las tiendas preguntando cuál era la fecha de lanzamiento en España. Pues aunque aún no hay nada confirmado, todo parece indicar que el mes será junio, y de momento tendremos que

conformarnos con esta *beta* en la que aún puede haber algunos cambios. Una de las posibles variaciones, por ejemplo, afecta al modo para cuatro jugadores simultáneos (antes con dos consolas y cable link) que están intentando reprogramarlo para *Multitap*, con lo que será mucho más sencillo y asequible para el usuario. Pero vayamos a los datos y números de V-RALLY.

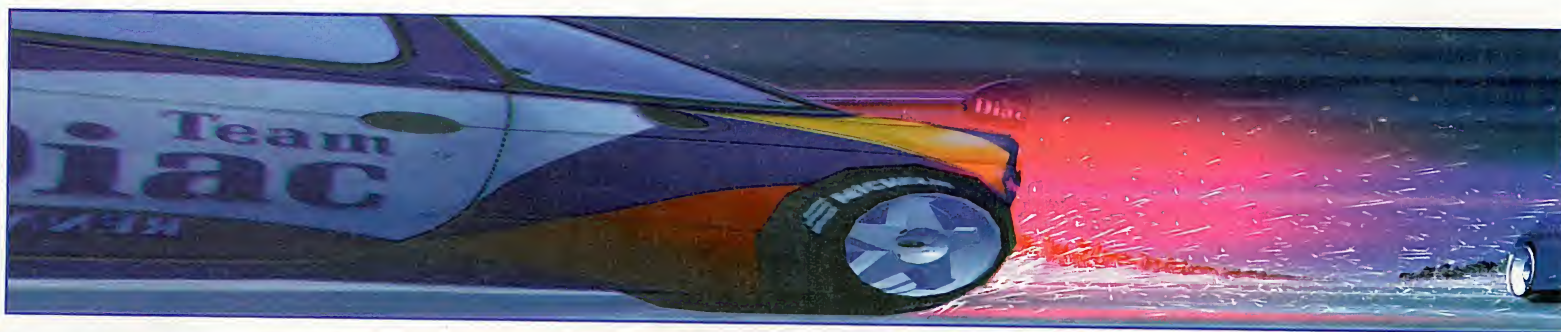
V-RALLY contará con once coches oficiales del Mundial (Seat Ibiza, Subaru Impreza,

Ford Escort, etc), 9 circuitos basados en los recorridos de los grandes clásicos de esta competición (Inglaterra, España, Suecia, Montecarlo, etc), accidentes en tiempo real, daños en el vehículo, condiciones climatológicas variables, cuatro momentos diferentes del día, varias perspectivas diferentes de juego, sonido *Dolby Surround* y, por no hacer la lista de características interminable, la posibilidad de crear nuestros propios escenarios. Todo este festival de nú-



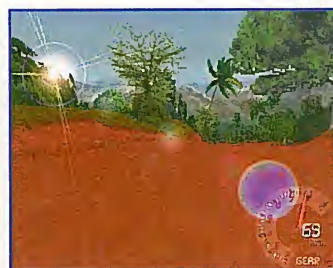
### COMO SE HIZO

En la creación de V-RALLY han trabajado 16 personas empleando los más avanzados equipos y programas. En un principio, la idea original era crear un juego de Fórmula 1 (V-F1), pero muy pronto se dieron cuenta que el mundo de los rallies ofrecía más posibilidades de lucimiento y espectacularidad.





# EL GRAN DUELO



meros y posibilidades han dado como resultado uno de los simuladores de coches más completos y reales de la historia del videojuego. Infogrames no ha dejado escapar ningún detalle e incluso ha bus-

cado asesoramiento en los verdaderos protagonistas, como el campeón mundial de rallies Ari Vatanen. Gracias a su colaboración, el comportamiento de los coches es absolutamente real, y así, tendréis



Infogrames ha querido que el modo para varios jugadores simultáneos sea tan rápido y espectacular como el individual. Actualmente se está intentando que el modo para 4 jugadores simultáneos se pueda jugar también con *Multitap* además de con cable *Link* y dos consolas. Pronto sabremos los resultados.

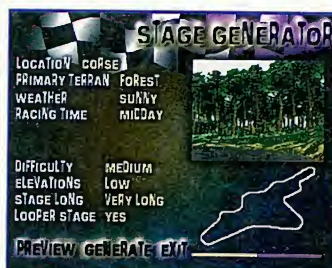


## 2 JUGADORES





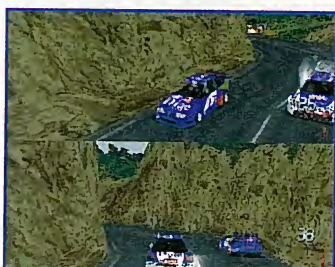
# EL GRAN DUELO



Para el usuario más inquieto, la opción más atractiva de **V-RALLY** será la posibilidad de crear el diseño de sus propios circuitos.



Estos son los escenarios donde tendrá lugar la lucha por el título. Sumando todos los tramos, correremos 45 circuitos.



verdaderos problemas para controlarlos en nieve o veréis como un simple espigón de arena os hace volcar si vuestra velocidad es excesiva. Gráficamente no tiene rival. Escenarios increíblemente bien realizados y con cientos de elementos decorativos, perfecta integración de la carretera al paisaje, magnífica utilización de las texturas, juegos de luces impresionantes (mucha atención a las fases nocturnas), coches con todos los detalles y un movimiento global perfectamente sincronizado, hacen

de **V-RALLY** un verdadero espectáculo. Si a esto le añadís la velocidad precisa, un control de esos que requieren mucha pericia y un modo para varios jugadores simultáneos tan bueno como el individual pero mucho más emocionante, estaréis ante un sueño hecho realidad.

Después de lo visto, empezamos a entender porque los programadores decían que **SEGA RALLY**, el título más emblemático y laureado del género, era un juego de niños.

DE LUCAR



Al contrario que otros títulos, en **V-RALLY** los márgenes del circuito son muchos más amplios, vamos, como en la realidad.



A izquierda y derecha podéis ver dos pequeños homenajes a nuestro país: el Rally de Cataluña y el Seat Ibiza.





Anuncio para la zapatilla de baloncesto NIKE Air Bakin' con amortiguación total en una cancha de basket sin ninguna amortiguación.

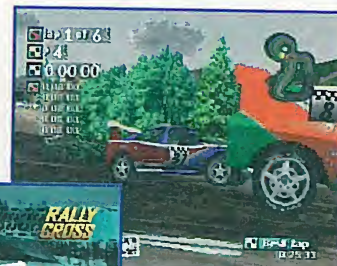
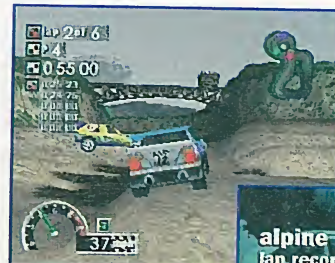
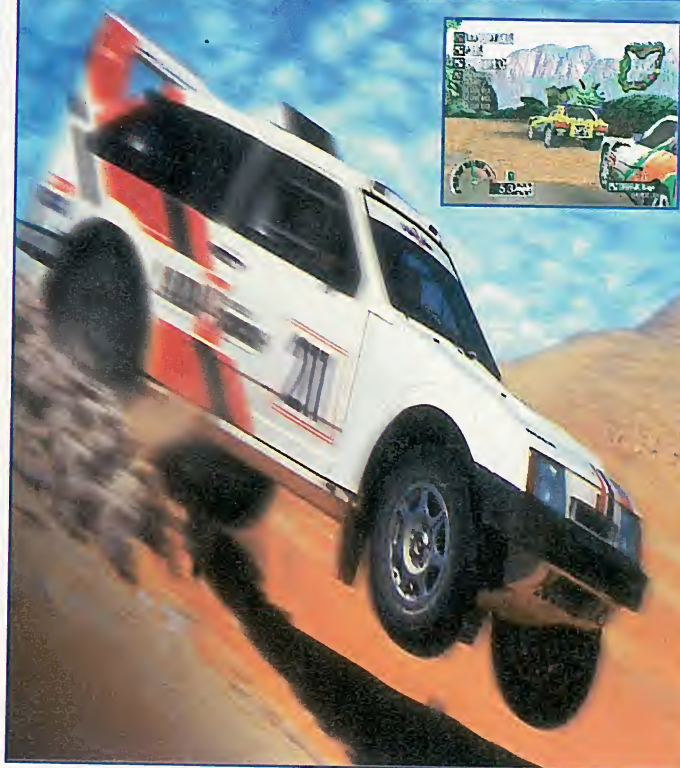
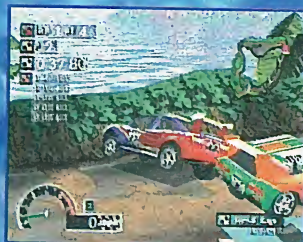




# EL GRAN DUELO

## RALLY CROSS

Hay gente que disfruta haciendo el salvaje con los coches. RALLY CROSS es el juego ideal para ello.



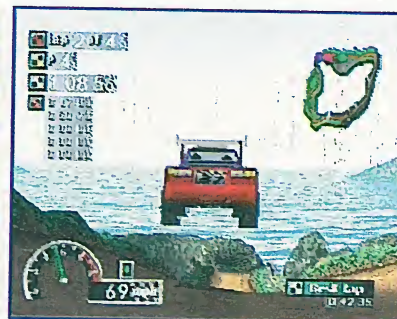
alpine  
lap record  
0'59'43  
de lucar

O s decíamos en el pasado número de **SUPER JUEGOS** que se acercaban muy buenos tiempos para los fanáticos del mundo del motor en *PlayStation*. Títulos como **PORSCHE CHALLENGE**, **NEED FOR SPEED 2**, **RAGE RACER** o la segunda parte de **PENNY RACERS**, **CHORO Q2**, eran una oferta tan sumamente tentadora que todos pensamos que muy pocos podrían resistirse. Pero nos equivocamos al cerrar la lista de candidatos al título. Aún nos quedaba por descubrir una jo-

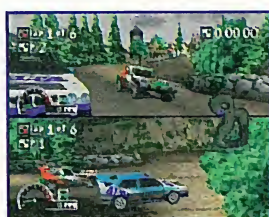
ya como **RALLY CROSS**, un arcade de coches salvaje de **Sony Interactive Studios** en el que correr se convierte en un espectáculo total.

Gráficamente supera con creces todo lo mostrado por juegos de similar temática (como **HARD CORE 4X4** o **MONSTER TRUCKS**) en realismo, vistosidad de los recorridos, en la cantidad de detalles y, sobre todo, en la calidad técnica con que se mueve todo. Cuando veáis los bestiales vuelcos y cómo salpica el barro, salta el agua o se levantan las hojas de los árboles del suelo, comprenderéis a qué nos referi-

### MODELOS DE COCHES

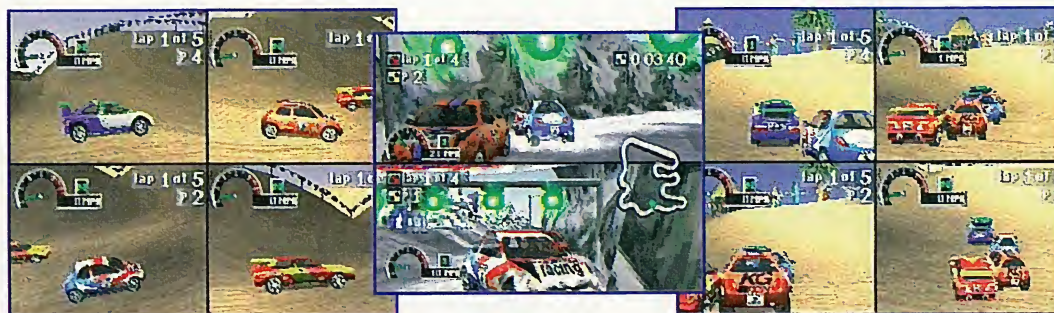






## MULTIPLAYER

Este es el modo más potente de **RALLY CROSS**. Divertido, veloz y con todas las posibilidades que ofrece un duelo entre 2 o 4 jugadores. Esta opción requiere *Multitap*.



mos. Para que os hagáis una idea, cada uno de sus seis escenarios son una auténtica trampa mortal de saltos estratosféricos, de desniveles y curvas de todos los ángulos en los que sobrevivir resulta un trabajo de colosos. Acelerar sin parar en estas criminales pistas es el pasaporte ideal para volar por los aires y aterrizar de la forma más aparatosa. Estos circuitos, que a primera vista pueden parecer algo escasos, se pueden recorrer en ambos sentidos y, a medida que ganamos pruebas, se van ampliando en diversos tramos y llegan a ser nada menos que

## CIRCUITOS

### ALPINE



### ISLAND



### CIRCUITOS



### LAKES





# EL GRAN DUELO



## VISTAS

CERCANA



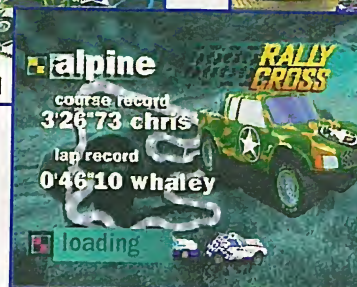
INTERIOR



LEJANA



MEDIA



## CIRCUITOS

treinta y seis. En cuanto a los vehículos, ninguno de los prototipos corresponde a los modelos originales, pero sí tienen algún parecido con coches del mercado como por ejemplo el Ford KA. Suspensión independiente a las cuatro ruedas, prestaciones diferentes en cada uno de ellos, daños en chapa y cuatro perspectivas de juego son algunas de las características de estos vehículos. Hemos dejado para el final el tema de la jugabilidad, porque si **RALLY CROSS** es un programa divertido y con un montón de modos de juego, su punto más fuerte se encuentra en la modalidad para varios jugadores simultáneos. En dos o cuatro jugadores (con *Multitap*), pocos títulos pueden competir con garantías y, finalmente, ganar a este espectacular **RALLY CROSS**. Esta opción de juego seguro que creará escuela y levantará pasiones.

DE LUCAR

MINES



OASIS



STADIUM





Derrapando a casi trescientos kilómetros por hora. Subiendo la temperatura del motor hasta reventarlo, dejando

# SI TE APETECE,

a todos tus competidores en la cuneta. Convirtiéndote en el dueño y señor de la carretera. Porque el nuevo

# CONDÚCELO A

PORSCHE CHALLENGE de Sony PlayStation es como conducir un Porsche en la vida real. Siente toda su potencia.

# 240 Km/HORA.

Y si te apetece, condúcelo a 240 kilómetros por hora... aquí no tienes límite de velocidad.

PORSCHE  
*Challenge*™



**6.990** P.V.P.  
Estimado



SONY



COMPUTER  
ENTERTAINMENT

Cualquier duda que tengas sobre PlayStation puedes consultarla en el teléfono 902 102 102.

## NUNCA LA TECNOLOGÍA LLEGÓ TAN LEJOS

Exclusivo para PlayStation.



PS and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Sony Computer Entertainment is a trademark of Sony Corporation, Japan. Porsche and Porsche Boxster are trademarks of Porsche. All company names and brands are trademarks and/or copyrights of the respective owners. All rights reserved.



# ¿COMPTER

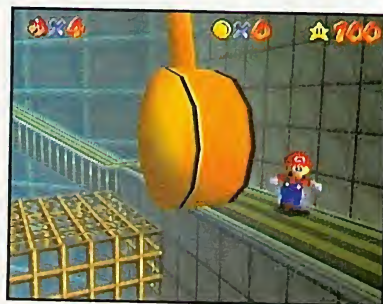
"El mejor juego que jamás hemos visto."  
**Hobby Consolas.**

"El mejor juego de todos los tiempos."  
**Nintendo Acción.**

"El mejor juego de todos los tiempos."  
**Super Juegos.**

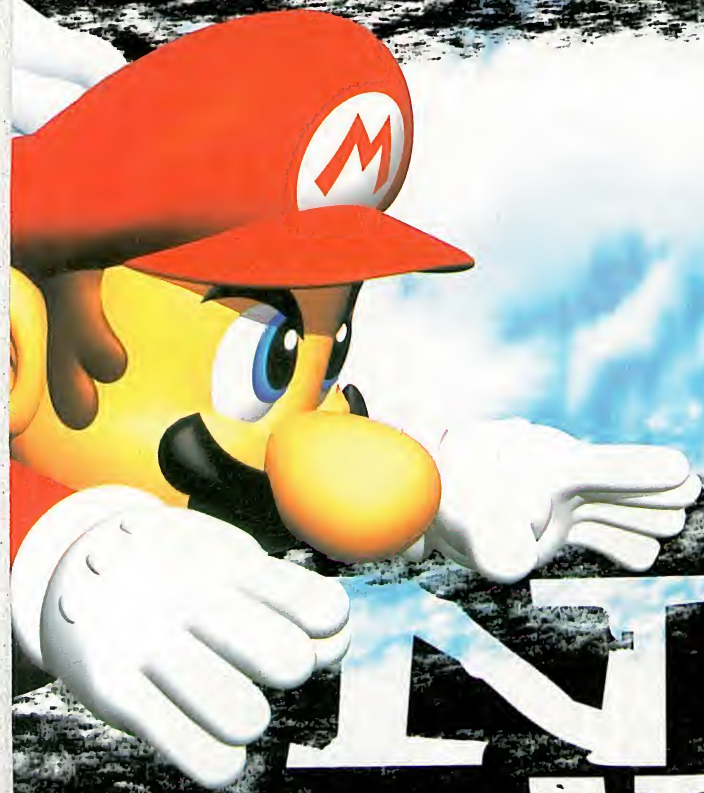


Nintendo 64 presenta Super Mario 64.





# ANCIA?



# NO HAY COMPETENCIA







**K**onami se lanza a la aventura deportiva de los 64 bits con el difícil reto de volver a ser capaz de mantener la calidad del mejor simulador de fútbol de todos los tiempos creado para una consola de 16 bits. El título al que nos estamos refiriendo no es otro que **INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER**, que recientemente ha dado también el salto a los 32 bits.

Con la entrega para **Nintendo 64**, el fútbol se convierte en un espectáculo visual en el que los gráficos poligonales alcanzan el mayor grado de perfección jamás visto sobre un estadio. A la calidad gráfica se une una jugabilidad que recuerda a la que consiguió maravillar a los millones

de usuarios que disfrutaban, desde hace más de dos años, con las versiones para los 16 bits. Tal y como ha sucedido con anteriores entregas, el cartucho europeo de **Nintendo 64** es la conversión de la versión aparecida en el mercado nipón, (en esta ocasión llamada **PERFECT STRIKER**).

Como es habitual, la principal diferencia respecto a su hermano japonés es la sustitución de los equipos de



# INT. SUPERSTAR SOCCER 64



El mejor simulador de fútbol creado para 16 bits ha sido versionado por Konami para Nintendo 64.

Los nombres de los jugadores incluidos en el cartucho son los mismos que aparecen en las versiones de PSX, SN y MD.



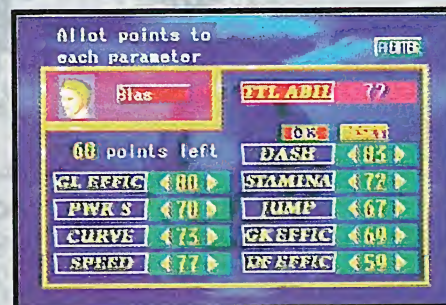


## MENU



Dentro de las diferentes opciones recogidas, se puede disfrutar con tandas de penaltis, eliminatorias, liga y escenarios. Dentro de estos últimos se recogen varios retos basados en partidos reales.

## EDITOR



Es la segunda ocasión que aparece el editor de jugadores en una de las versiones creadas para el mercado europeo de la saga INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER.



Los goles son la salsa del fútbol, como se manifiesta en las espectaculares celebraciones de los goles.



La modalidad de entrenamiento permite practicar las importantes jugadas a balón parado.



la J-League, por selecciones nacionales. Sin embargo, hasta estos momentos las versiones europeas de los cartuchos de *Super Nintendo* siempre presentaban algunas opciones menos que las originales. La desagradable sorpresa consistía en la eliminación del editor de jugadores que no ha podido verse en el viejo continente hasta la entrega para *PlayStation*. En esta ocasión se mantiene el mencionado



posibilidad de ensayar jugadas a balón parado. También se hacen mejoras en el apartado sonoro, incorporando mayor canti-

editor, al igual que se hace con el resto de variadas opciones. Los escenarios históricos y el modo práctica, entre otros, recobran protagonismo, aunque también se hacen nuevas aportaciones. Entre ellas hay que destacar el sistema de lanzamientos desde el punto de penalty, y la

dad de sonidos durante el juego, y perfeccionando las ya magníficas narraciones de los partidos. En la oferta de perspectivas no muestra el derroche de otros simuladores dedicados al deporte rey. Aun así, las cámaras incluidas y la posibilidad de utilizar diferentes planos de zo-





## CONTROL



## ESTADIOS



om, son más que suficientes para reflejar, con todo lujo de detalles, todo lo que sucede sobre un terreno de juego. La impresionante calidad pone punto y final a la existencia de alguna duda sobre las posibilidades del

nuevo soporte de Nintendo para las disciplinas deportivas. Si **INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64** es sólo una primera muestra de lo que esta consola es capaz, estamos seguros de que el futuro estará plagado de horas y horas de diversión futbolística para los usuarios de **Nintendo 64**.

CHIP & CE



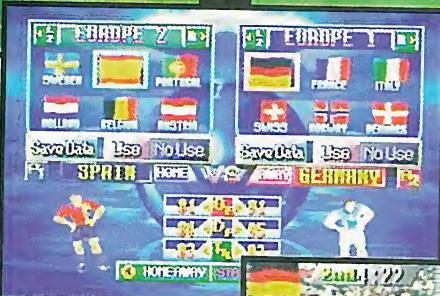
Una de las peculiaridades del cartucho es la utilización de un nuevo sistema para ejecutar las penas máximas.



Las selecciones nacionales son las protagonistas del juego. La reproducción de los uniformes es impresionante.



Las repeticiones son un perfecto complemento a la variedad de vistas desde las que puede seguirse el juego.







© 1995 Constellation, Lumière, La Sudo-Ciné, France 3 Cinéma, La Cité Des Enfants Perdus. Un film de Jeanet & Caro. © 1997 Psychosis Limited. All rights reserved. Published and developed by Psychosis Limited. Psychosis and the Psychosis logo are trademarks of Psychosis Limited. "La Ciudad de los Niños Perdidos" and "Psychosis" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. La versión de PlayStation es distribuida por Sony Computer Entertainment, una división de Sony Electronic Publishing Spain, S.A. C. Hernández de Tejada, 3. 28021 Madrid.

Tu eres su única Esperanza



En la Ciudad de los Niños Perdidos, tu eres su única esperanza. De la mano de Miette, tienes que encontrar tu libertad y la de los Niños Perdidos. Tendrás que

escapar de las Siamesas, luchar contra los Ciclopes y huir del cruel destino que te prepara el Doctor Krank. No te pierdas...

La Ciudad de los Niños Perdidos

PC  
ROM

UCC

SONY



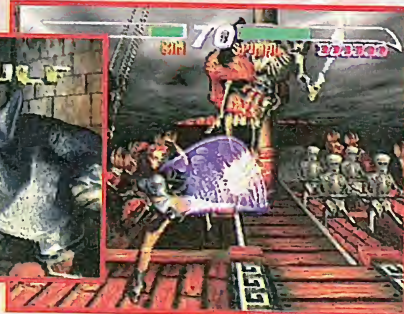
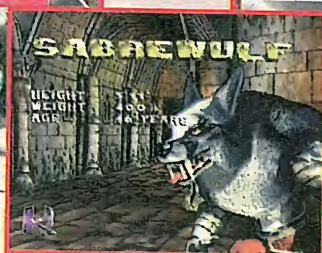
NUNCA LA TECNOLOGÍA LLEGÓ TAN LEJOS



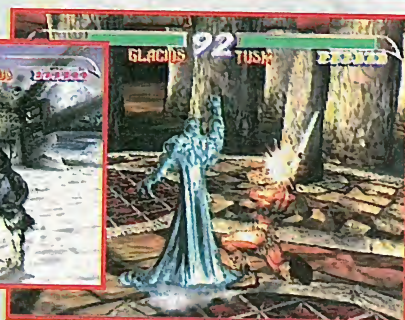
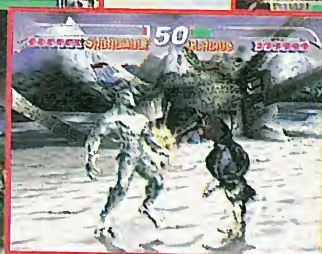
TM



NO  
NUEVO



Los escenarios del juego están realizados en 3D, realzando así los efectos de zoom. Una vez más el Anti-aliasing los hace perfectos.

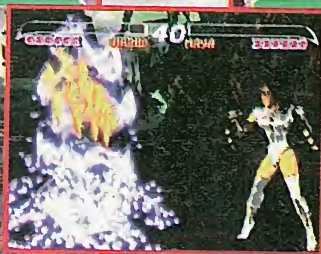
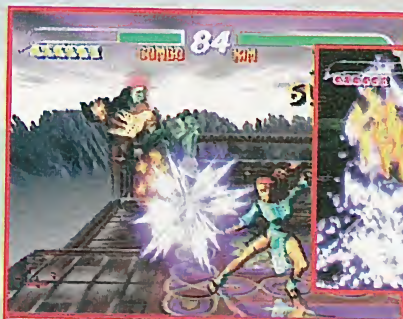


Cómo pasa el tiempo. A finales del 94, Nintendo lanzó junto a Rare una increíble *coin-op* de lucha que revolucionó el mundo recreativo. Un novedoso sistema de juego basado en combinaciones de golpes (*combos*) y unos gráficos sacados de estaciones de trabajo *Silicon Graphics*, eran las principales bazas del primer *KILLER INSTINCT*, pero lo mejor de todo era que Nintendo había confirmado que el *hardware* de su máquina sería el mismo que el que se utilizaría para crear una nueva consola doméstica: *Ultra 64*. Han pasado ya más de dos años, su consola

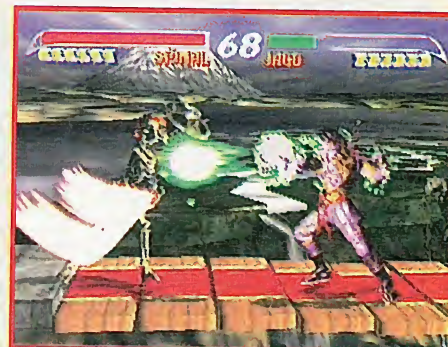
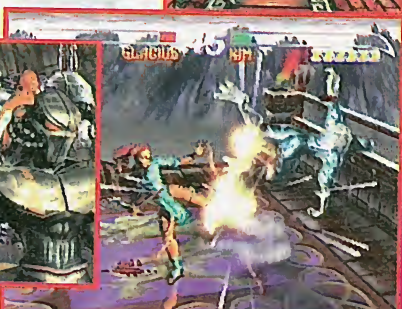
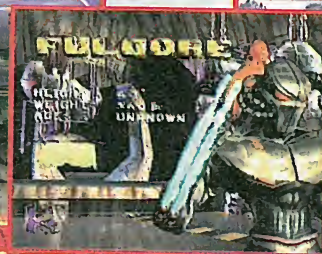
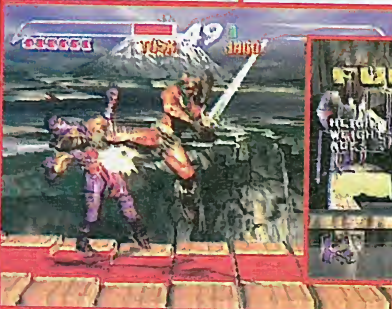
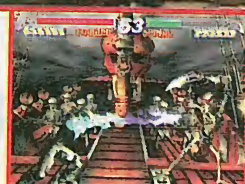
está en la calle bajo el nombre de *Nintendo 64*, y aquel increíble juego está a punto de salir. *KILLER INSTINCT GOLD*, por desgracia



# KILLER INSTINCT GOLD

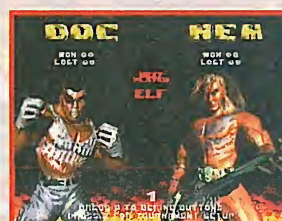


Muy al estilo *MORTAL KOMBAT*, podremos acabar con nuestro oponente con un grandioso *fatality*.



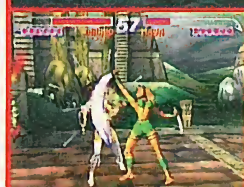
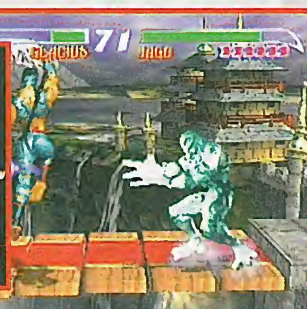
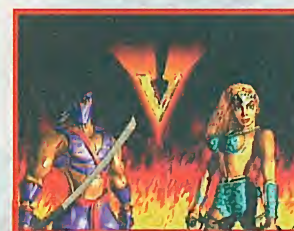
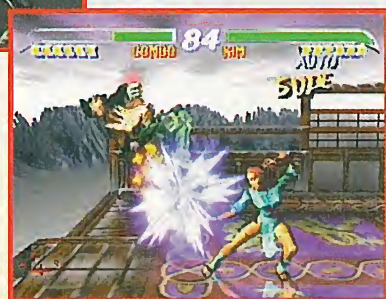
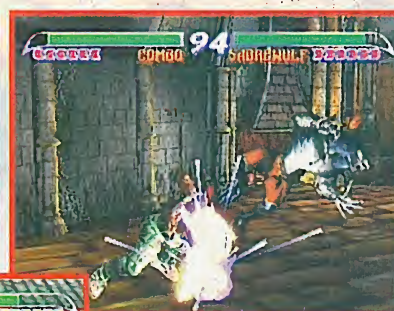
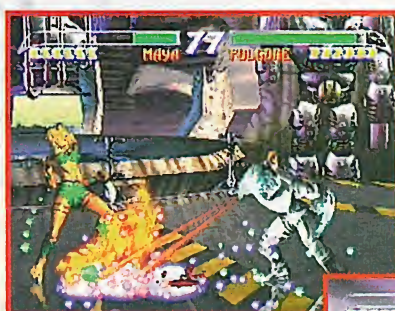
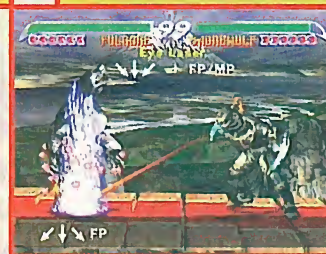
para quizá demasiados adeptos a la recreativa, no se trata de la conversión del primer *KILLER* que salió hace un tiempo para *SNES*, sino de su secuela, la cual poseía aún mejores gráficos si cabe pero no aquel inmenso carisma que a tantos aficionados al género de lucha cautivó irremediamente. Con respecto a la primera parte, los gráficos de todos los personajes están redibujados, todos los escenarios son nuevos y se han añadido muchas nuevas técnicas, tales como *supers*, *ultra breakers* o *combos* que llegan a la nada despreciable cifra de 80 golpes. El



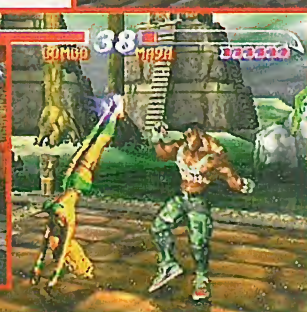
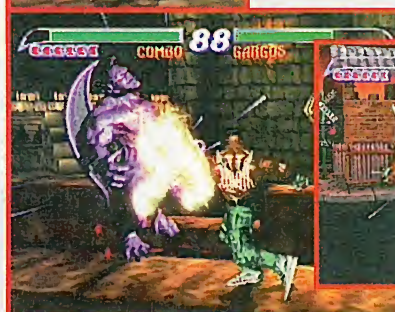
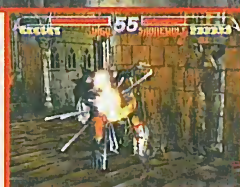


## NUEVOS MODOS

Team Battle,  
Tournament,  
Practice y  
Training.



Si somos capaces de  
memorizar los movimientos,  
lograremos hacer combos de  
más de 70 golpes.

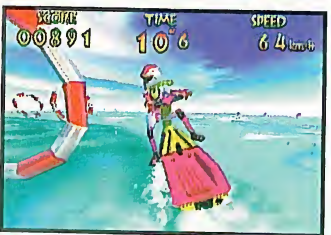


sistema de *combos* sigue intacto con respecto a aquel primer Kl, aunque su especial encanto se fue junto a Riptor, Thunder, Cinder y Eyedol, pero ahora a T.J. Combo y a los demás personajes que ya se conocen se le unen Maya, una exuberante amazona armada con dos cuchillos, Kim Wu, la preciosa ninja tibetana, Tusk, una especie de Conan exageradamente bestia y un nuevo personaje final, Gargos, seleccionable, cómo no, con el truco de turno. Todos los escenarios del juego, además de permitirnos lanzar fuera de él a nuestro contrincante, están enteramente realizados con polígonos e increíblemente texturizados gracias al siempre presente *Anti-aliasing*. Multitud de opciones, trucos y modos de juego añaden adicción a un programa que ya de por sí es extremadamente adictivo debido a su inigualable sistema de *combos*. Uno de los juegos más esperados por los aficionados a los *beat 'em up*.

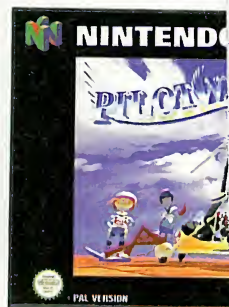
DOC



TAPSA



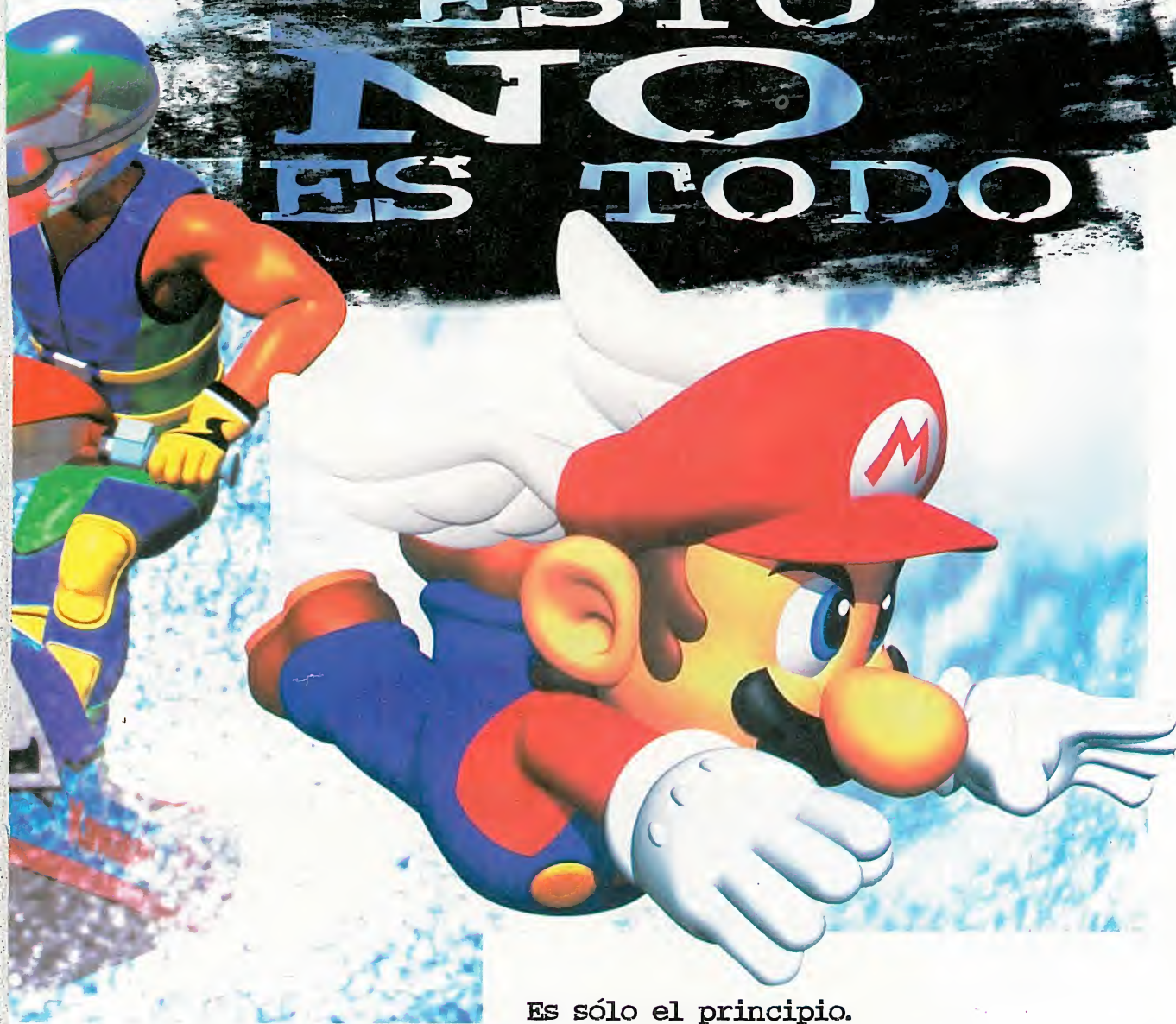
# ¿TODO?



© 1996 LUCASFILM LTD. LICENSED EXCLUSIVELY TO NINTENDO. STAR WARS IS A REGISTERED TRADEMARK AND SHADOWS OF THE EMPIRE IS A TRADEMARK OF LUCASFILM LTD. ALL RIGHTS RESERVED.  
 KAWASAKI'S TRADEMARKS USED WITH THE PERMISSION OF KAWASAKI HEAVY INDUSTRIES, LTD.



# ESTO NO ES TODO



Es sólo el principio.

Super Mario 64. Star Wars: Shadows of the Empire.  
Wave Race 64. Pilotwings 64.



NINTENDO<sup>64</sup>





NEW  
SUPER

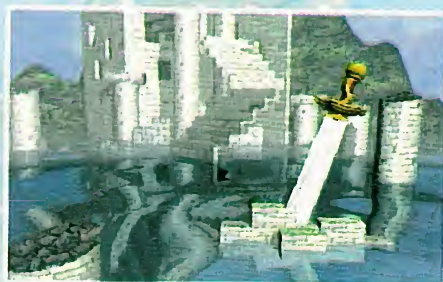


INTRO



Aquí tenéis algunas pantallas de las dos primeras batallas.

# VANDAL HEARTS



Los amantes de los buenos RPG seguimos estando de enhorabuena. Tras el genial SUIKODEN, la factoría Konami lanzará en Europa su fenomenal Battle RPG VANDAL HEARTS, apenas medio año después de su aparición en Japón. La respuesta a tan rápida reacción y traducción al idioma anglosajón (también podremos escoger textos en francés y alemán en el mismo CD) se debe al gran éxito del que ha sido votado mejor RPG del año en Estados Unidos, SUIKODEN. Pero VANDAL HEARTS no es un RPG al uso, y por eso he querido encasillarlo dentro de los Bat-







tle RPG. Lo primero que nos llama la atención en VH es la breve pero encantadora melodía que acompaña a la presentación del juego. Instantes después, y una vez comenzado el juego, aparecerá una *intro* de notable calidad plástica para pasar a las secuencias en 3D que tanta fama han dado a este popular *Battle RPG*. La acción transcurre de tres formas diferentes. La primera de ellas tiene lugar a través de un mapa donde

seleccionaremos el pueblo o emplazamiento a donde queramos trasladarnos. La segunda transcurre dentro de los poblados, y aquí podremos adquirir armamento, visitar la taberna o acceder al dojo. Y la tercera, la más representativa del juego, nos conducirá a los escenarios de batalla donde posicionaremos a todos nuestros personajes para derrotar a las tropas enemigas. Las escenas de los poblados (tabernas, tiendas, do-

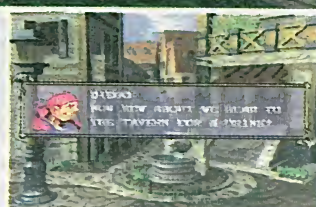
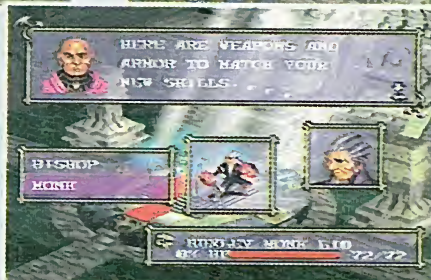
# VANDAL HEARTS



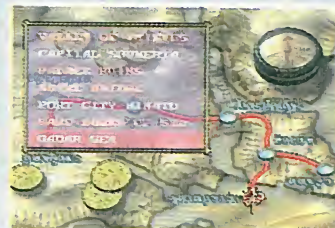
## POBLADOS



En los poblados de **VANDAL HEARTS** encontraremos tiendas, tabernas y el imprescindible dojo para recibir información y transformar a nuestros personajes.



## MAPA



## STATUS



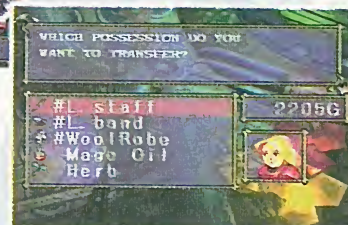
## MAGIAS



Podréis ejecutar magias contra el enemigo o invocar hechizos de curación para recuperar energía en el combate.

Este mapa os permitirá viajar por la República de Ishtaria. La pantalla de status os informará sobre vuestro estado.

## ITEMS



jos...) son pantallas estáticas de una belleza considerable y en las cuales todo transcurre a través de efectistas menús. Por el contrario, las batallas tienen lugar en espléndidos escenarios vectoriales gobernados por un poderoso engine 3D. Es aquí donde tendremos que posicionar a nuestro mini ejército de protagonistas (como en SHINING FORCE, RIGLORD SAGA o la serie OGRE), para que puedan avanzar y enfrentarse



por turnos a las huestes enemigas. La estrategia, como habréis supuesto, cobra una importancia vital en esta ocasión (mucho más que en un típico RPG). Para facilitar los combates podréis rotar el

escenario a vuestro antojo con L y R y elegir entre tres niveles de zoom diferentes. Los enfrentamientos transcurren en lugares tan variados y diversos como templos en ruinas, desiertos, puentes colgantes, barcos, pueblos, campos, etc... De momento no voy a contaros nada más, y os espero el mes que viene con la review de este genial VANDAL HEARTS que tantas y tantas pasiones está levantando en medio mundo y cuyo argumento nos traslada a remotos continentes, ejércitos de liberación, opresión y héroes legendarios.

THE ELF





Todo depende de tu rapidez...  
de tu energía... de tu potencia...  
de lo que pase por la punta  
de tus botas. Con el nuevo  
"Adidas Power Soccer  
International '97"  
de Sony PlayStation

## Ahora estás en la selección Nacional

disfrutarás del mejor juego  
en tiempo real y en 3D, con  
**equipos reales y jugadores  
reales de la liga española.**

Recuerda que ahora todo  
depende de ti.

**y todo depende de ti.**



SONY



COMPUTER  
ENTERTAINMENT

adidas  
**power  
SOCCER**  
international '97

International class. No effort. No competition.



**NUNCA LA TECNOLOGÍA LLEGÓ TAN LEJOS**

adidas and PlayStation are trade marks of Sony Computer Entertainment Inc. adidas Power Soccer International '97, Power Soccer, Psygnosis and the Psygnosis logo are trade marks or registered trade marks of Psygnosis Limited. adidas is a registered trade mark of adidas AG © 1997 ALL RIGHTS RESERVED. La versión de PlayStation es distribuida por Sony Computer Entertainment, una división de Sony Electronic Publishing Spain S.A. C/ Hernandez de Toledo, 3, 28027 Madrid.





## BRANKY WASTES

ESTE GRAN ANIMAL NO ES UN SER MUY NORMAL



## CANOPY VILLAGE

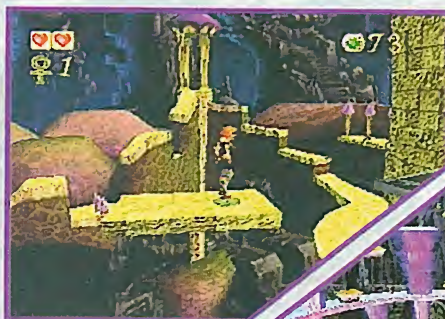
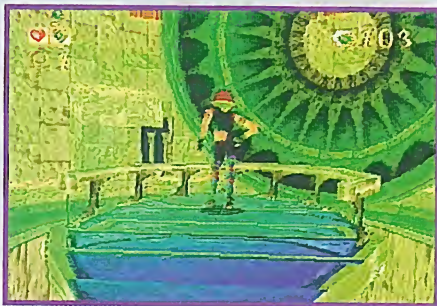
TORTUGA SERAS SI LAS RAMAS QUIERES ATRAVESAR



# PANDEMONIUM

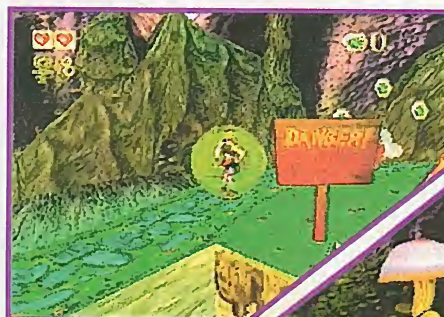


Los primeros pasos de Crystal Dynamics en las consolas de 32 bits no fueron demasiado memorables. Al igual que el resto de las compañías que programaban para 3DO, sus títulos no pasaban de ser un refrito de las versiones para la máquina de Panasonic, con algunas mejoras escasas. PANDEMONIUM fué el primer juego de esta compañía que se producía exclusivamente para PlayStation. Se trata de un plataformas en 2D con los escenarios en 3D que rebosa belleza por los cuatro costados. Los protagonistas de tan emocionante aventura son un arlequín y una «aprendiza de maga», que accidentalmente trae al mundo un monstruo malvado capaz de comerse todo lo que se encuentre a su paso, castillos y tierras incluidas. En el desarrollo del juego no nos encontraremos con ninguna sorpresa excepcional, aunque la belleza de los escenarios y los decorados sera suficiente para que suspiremos al verlos. En algunas fases nuestros personajes se transformarán por arte de magia en algunos ani-



## DUNGEON TOWER

EN LA TORRE DE ESTE CASTILLO ENCONTRARAS UN LISTILLO

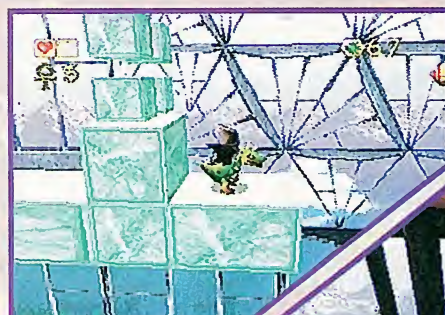
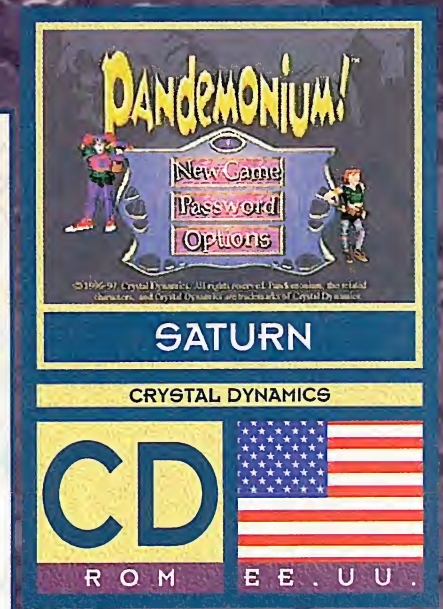


## FUNGUS GROTTO

CON TANTA SETA, QUIZA NO HALLES LA META







## HONCHO'S AIRSHIP

SI ERES UN POCO PARCO, MEJOR NO PISES EL BARCO



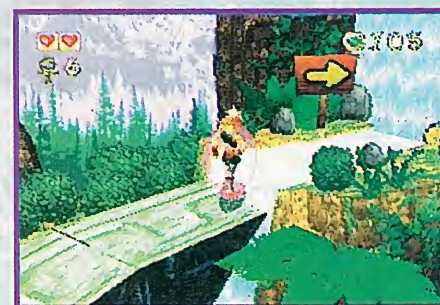
males tales como una tortuga, un rinoceronte y un dragón. El número de fases de esta aventura no es nada despreciable, son nada menos que dieciocho, por lo que tendremos entretenimiento para rato. Otra ventaja de la que dispondremos es el sistema de vistas de que dispone **PANDEMONIUM**, gracias al cual en cada momento de la acción se nos mostrara la cámara más apropiada, algo similar a **VIRTUA FIGHTER**. Seguramente despues de leer estas líneas y recordar los halagos que J. C. Mayerick le dedicó a la version de **Playstation** de este compacto, os estaréis preguntando cuáles son las diferencias entre las dos versiones. Pues bien, aunque es en la *review* cuando entraremos en estos detalles, os diré que las similitudes entre las dos son muchísimas, y es muy difícil distinguir una de la otra, lo cual dice mucho a favor de los programadores de **Saturn**, ya que éste no era un juego sencillo de convertir a la consola de **Sega**. El mes que viene os brindaremos todo tipo de detalles.

THE PUNISHER

## SHROOM LORD

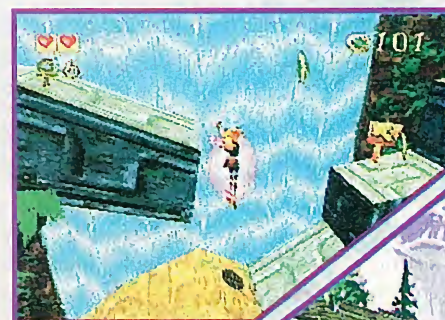


SI ESTA CHICA DEMUESTRA SUS HABILIDADES ACABANDO A TIEMPO CON LA MALVADA, PERFIDA Y GIGANTESCA SETA, NOS DESMOSTRARA A TODOS QUE ESTA HECHA UNA GRAN ATLETA



## HONCHO'S LOGMILL

MADERA, Y MAS MADERA, ESTA FASE ES LA PERA

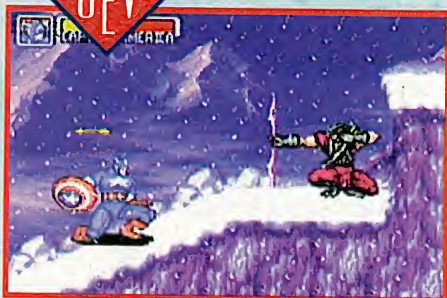


## SKULL FORTRESS

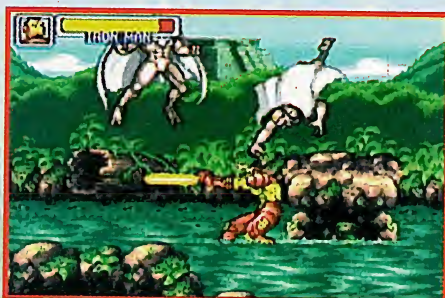
SI TIENES MUCHA SUERTE SALDRAS VIVO DE ESTE FUERTE







Este es el aspecto de la tierra tras sentarse sobre ella The Punisher.



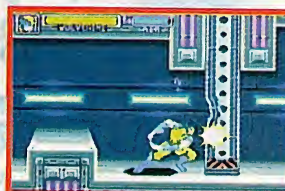
Cuando llegó hasta nosotros la noticia de que el siguiente lanzamiento para SNES de Capcom tras STREET FIGHTER ALPHA 2 iba a ser **MARVEL SUPERHEROES**, el corazón nos dio un brinco. ¿Serían capaces de adaptar a 16 bits la espectacular recreativa, secuela de X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM? Si pudieron hacerlo con ALPHA 2... Podéis imaginaros nuestra sorpresa al comprobar que en realidad el **MARVEL SUPERHEROES** para *Super Nintendo* no era sino otro *beat'em-up* de corte horizontal, en la línea de FINAL FIGHT. La pena es que si bien Capcom sólo necesitó en su momento de ocho megas para adaptar (y bastante bien, aunque con limitaciones) las inmortales hazañas de Haggar, Cody y Cía, con 16 megas no han conseguido crear un título digno de la calidad que merecen sus cinco protagonistas: Spiderman, Ironman, Captain America, Wolverine y Hulk. Eso no significa que el juego sea malo ni mucho menos (es superior a la mayoría de los títulos protagonizados por héroes de la Marvel), pero es un paso



atrás para Capcom tras crear en los últimos meses maravillas para *Super Nintendo* de la talla de MAGICAL QUEST 3 o el mencionado SF ALPHA 2. **MARVEL SUPERHEROES** no llega a la altura de estos títulos, pero posee aún suficientes elementos para llamar la atención de los usuarios de SNES, de por sí un poco mosqueados ante el alarmante vacío de novedades para su máquina. Entre los elementos a destacar está el gran número de llaves de los protagonistas y algunos efectos gráficos. En un próximo número os ofreceremos una completa *review* de este juego, que será distribuido por Spaco en nuestro país de manera inminente.

NEMESIS

# MARVEL SUPERHEROES



Cinco son los héroes de la Marvel que protagonizan este juego: Spiderman, Captain America, Wolverine, Ironman y Hulk. Tan sólo falta The Punisher, nuestro hipohéroe gritón.







- Nuevo diseño ergonómico para mejor control.
- 8 botones de disparo.
- Disparo automático.
- Pad de 8 direcciones.
- Cable extralargo.

**SONY PlayStation**



Cable de conexión RGB a Euroconector para uso con SONY PlayStation. Con él puedes mejorar la calidad de imagen en tu televisor. Requiere que el televisor esté equipado con una entrada de Euroconector.

# Juntos para derrotar al enemigo



- 6 botones de disparo.
- Disparo automático con botón Turbo.
- Cable extralargo.

**SEGA Saturn**  
**SEGA Megadrive**



- 6 botones de disparo.
- Pad de 8 direcciones.
- Modo disparo automático.
- De pequeño tamaño, para un mejor control.
- Cable extralargo.

**PC  
SEGA Megadrive  
Super Nintendo**



La pistola Predator, con doble conector para Saturn y PlayStation, permite convertir los juegos compatibles con ella en simples paseos triunfales. ¡Apunta, dispara y adiós al enemigo!

- Recarga automática.
- Recarga automática con disparo automático.
- Selección de disparo automático.
- Efecto LED de disparos.
- Ajuste del número deseado de balas.
- Cable extralargo.

**SONY PlayStation**  
**SEGA Saturn**



Recomendado para  
La Jungla de Cristal: La Trilogia™



ELECTRONIC ARTS®

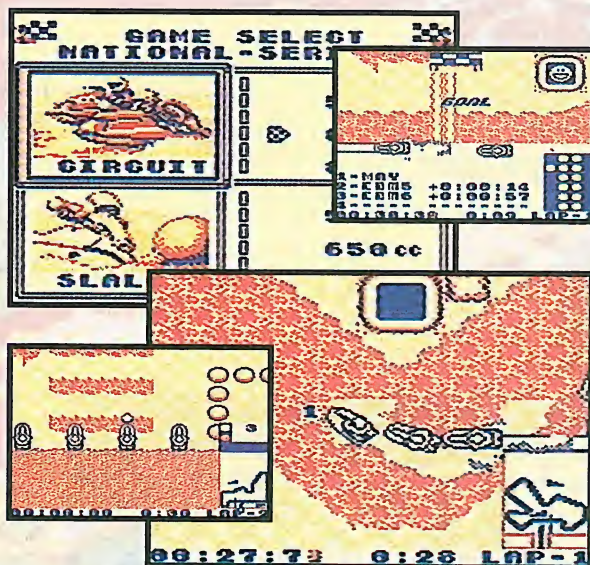




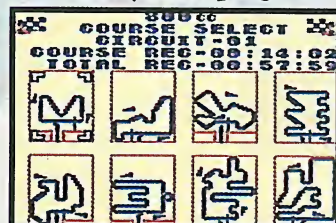
## Modo SLALOM



EN EL MODO SLALOM DEBEREMOS PASAR POR LOS PUNTOS DE CONTROL ANTES DE QUE NUESTROS CONTRINCANTES HAGAN LO MISMO. GANA EL QUE MAS PUNTOS HAGA.



## CIRCUITOS



## PRACTICA

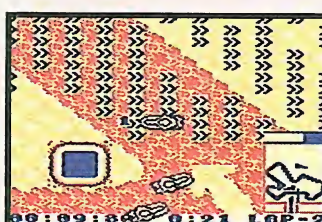
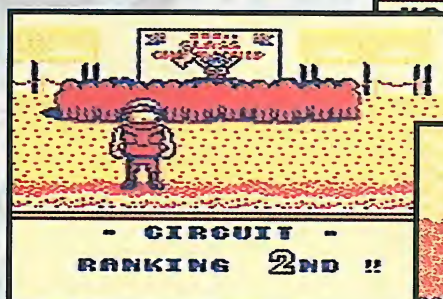


# WAVE RACE

## Modo CIRCUIT



EL MODO CIRCUIT NOS PROPONE LA COMPETICION TRADICIONAL LLEGAR PRIMERO Y A SER POSIBLE EN TIEMPO RECORD. ES LA UNICA CONSIGNA QUE DEBEMOS SEGUIR.



Ahora que ya todos conocemos las excelencias del buen WAVE RACE 64,

Nintendo nos propone trasladar la acción a su portátil de 8 bits, en una versión que, como resulta totalmente obvio, carece de polígonos, texturas y ese tipo de «nimiedades», aunque sí cuenta con un mucho de jugabilidad.

Desde una perspectiva cenital se nos ofrecerá participar en dos tipos de competición distintas: *circuit* y *slalom*. Lo que más nos ha gustado de esta primera impresión es, sin duda, el

desplazamiento de nuestra moto sobre el agua, algo difícil de controlar al principio pero que, con posterioridad, nos ofrecerá múltiples posibilidades. El juego se verá aderezado con todo tipo de *items* que nos proporcionarán otros tantos poderes, con lo que la diversión se puede ver multiplicada considerablemente. Aún así, es pronto para lanzar a los cuatro vientos una opinión objetiva sobre este último juego de Nintendo, aunque viendo lo que ofrece este cartucho, mucho nos tememos que WAVE RACE se puede convertir en uno de los juegos más adictivos de los últimos meses.

J. C. MAYERICK





EL NUEVO VUELO DE HONDA



# FLY WITH SKY

EL NUEVO CONCEPTO

P.V.P. IVA INCLUIDO  
**197.000** PTAS

CAJISPA  
TU SEGURO  
HONDA  
**15.503** pta.

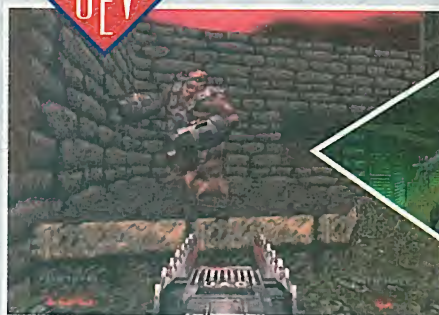
© conectia 1997



**HONDA**  
Come ride with us



**SUPER  
NUEVO**



Aunque alguna consola ha escapado a su influjo, la gran mayoría de los sistemas se han rendido al encanto de ese fascinante mundo de sombras y demonios llamado DOOM. Por suerte para los fieles seguidores de este mito, *Nintendo 64* no tendrá que aguardar nada para ver la esperada y novedosa entrega del título más emblemático de ID Software. **DOOM 64** permanece fiel al espíritu y a las señas de identidad con las que triunfó allá por donde pasó... pero las posibilidades técnicas de *Nintendo 64* eran una tentación que invitaba a añadir numerosos retoques. Enumerar todos los cam-



bios nos llevaría mucho espacio y tiempo, pero se podrían resumir en que las principales diferencias se localizan, lógicamente, en el apartado técnico y gráfico. Los 27 sombríos decorados (mucho más oscuros y tenebrosos que nunca) de este submundo han sido remozados de tal forma que no encontraréis un *pixel* en las texturas, ni una ruptura de polígonos y además todo con una definición simplemente excepcional. Todos los enemigos de esta entrega han sufrido también importantes cambios y, en este rediseño total, veremos como ahora aparecen renderizados y con una fisonomía bien distinta. La animación y el entorno no se hallan a la altura de las circunstancias, pero acostumbramos sólo nos llevará un par de partidas. En cuanto a su velocidad, **DOOM 64** es la más veloz de todas las versiones vistas hasta la fecha, y con una suavidad en los giros y rotaciones muy superior a la de un *PC* superpotente. Por si alguno lo pudiera estar dudando, la ju-

# DOOM 64



EN ESTA NUEVA FIESTA DE FUEGO, SANGRE Y FAMILIARES LEJANOS DE THE PUNISHER, LAS COSAS VAN A ESTAR MAS DIFICILES QUE LA UEFA PARA EL SEVILLA.







## m a p a s

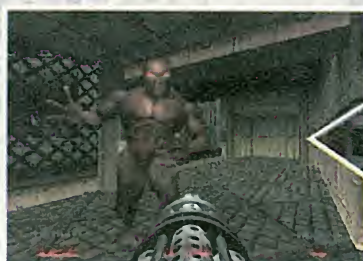
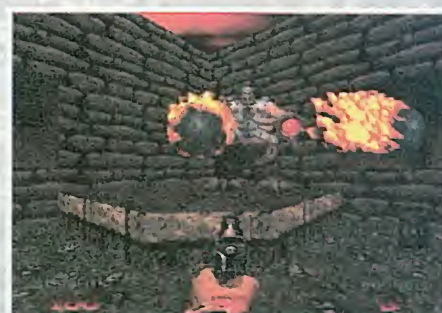


Una de las novedades más interesantes y espectaculares de DOOM 64 es la incorporación de texturas a los tradicionales mapas de nivel. Además, en esta versión los mapas también te indican la posición de los enemigos más cercanos.

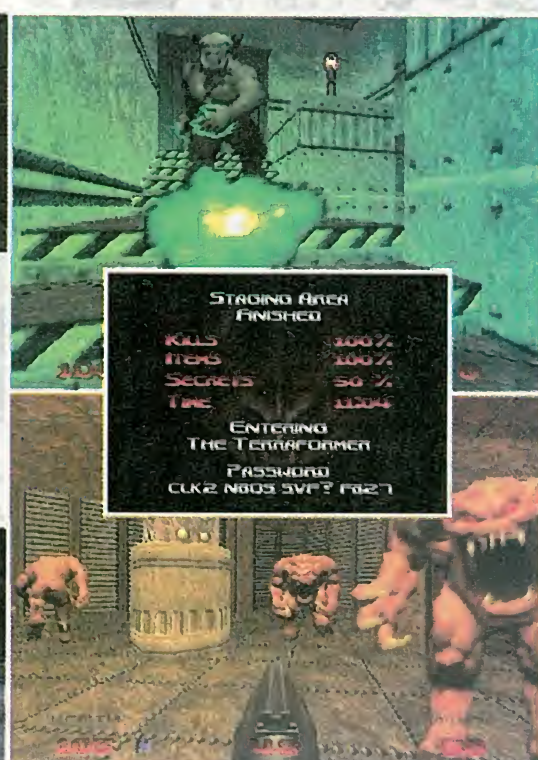
gabilidad sigue siendo el punto más fuerte del cartucho y os aseguramos que en esta materia no desmerece, en lo más mínimo, a la mejor de las versiones conocidas en consola. Sensacionales efectos de luz, nueva banda sonora, cuatro niveles de dificultad, posibilidad de grabar en cartucho o de utilizar *passwords* y otros muchos detalles son sólo algunas de las cosas que contribuirán a encumbrar aún más al rey de este género.

En nuestro próximo número de **SUPER JUEGOS** podremos ofreceros ya una profunda (y, como negarlo, apasionada) *review* de esta entrega para *Nintendo 64* del programa que revolucionó por completo el apasionante mundo de los videojuegos.

DE LUCAR



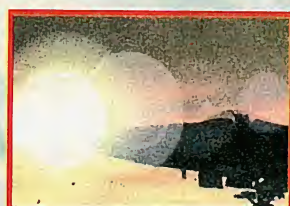
LA GENTE DE LA CALLE  
(EN LAS PANTALLAS  
CIRCUNDANTES) NO  
PARECE HABER  
ENCAJADO MUY BIEN LA  
NOTICIA DE LA FUSION  
MUSICAL DE EL FARY Y  
LETICIA SABATER.



STADING AREA  
FINISHED  
KILLS 100%  
ITEMS 100%  
SECRETS 50%  
TIME 11:04  
ENTERING  
THE TERRAFORMER  
PASSWORD CLK2 NG03 5VP? R027



**NOUEVO**



**PLAYSTATION**

**ELECTRONIC ARTS-RAGE SOFTWARE**

**CD**



**R O M**

**REINO UNIDO**

**E**l último gran proyecto de **Rage** nos propone una aventura espacial al más puro estilo **ELITE**, aunque con un poquillo más de acción. Para la ocasión sus creadores han echado el resto, empeñados en crear infinidad de efectos de luz que nos dejarán, con toda seguridad, impresiona-



**EL ESPACIO ES TAN INSONDABLE COMO LOS SESOS DE THE SCOPE**



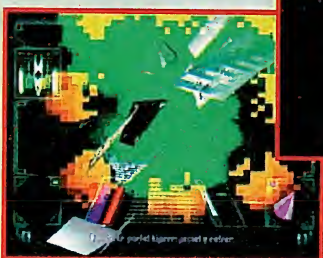
dos. Como se puede comprobar por las capturas que acompañan a estas líneas, el sombreado **Gouraud** es el gran protagonista, dotando de una genial sensación de volumen a todos los objetos del entorno 3D. Tampoco os podemos avanzar mucho más, ya que la versión *beta* que obra en nuestro poder necesita aún muchos arreglos. Una cosa sí es casi segura: el juego estará en castellano, algo imprescindible para muchos usuarios.

**J. C. MAYERICK**

# DARKLIGHT CONFLICT



## NAVE NODRIZA



**LOS EFECTOS DE LUZ SON LOS GRANDES PROTAGONISTAS (JUNTO AL SOMBREADO GOURAUD) EN EL APARTADO GRAFICO DE ESTE DARKLIGHT CONFLICT. SENCILLAMENTE ESPECTACULARES.**



R.L. STINE

# pesadillas<sup>TM</sup>



LA  
MÁSCARA MALDITA

**AHORA EN VIDEO**



PARACHUTE  
PRESS, INC.

SCHOLASTIC

PROTOCOL ENTERTAINMENT IN ASSOCIATION WITH SCHOLASTIC PRODUCTIONS INC. PRESENTA PESADILLAS: "LA MÁSCARA MALDITA" (GOOSEBUMPS: THE HAUNTED MASK)  
BASADA EN LA SERIE DE LIBROS PESADILLAS, ESCRITOS POR R.L. STINE © PARACHUTE PRESS, INC. PUBLICADO POR SCHOLASTIC EN EE.UU. Y OTROS PAISES  
PRODUCTOR EJECUTIVO DEBORAH A. FORTÉ DIRIGIDO POR TIMOTHY BOND ADAPTACIÓN PARA TELEVISIÓN JOSE RIVERA

©1996 PROTOCOL GS PRODUCTIONS INC. ALL RIGHTS RESERVED ©1997 PARACHUTE PRESS, INC. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS GOOSEBUMPS Y SUS LOGOS Y SLOGANS ASOCIADOS SON PROPIEDAD DE PARACHUTE PRESS, INC.

©1997 Parachute Press, Inc. All Rights Reserved. GOOSEBUMPS and associated slogans and logos are properties of Parachute Press, Inc.  
©1997 Twentieth Century Fox Home Entertainment, Inc. All Rights Reserved. "Twentieth Century Fox", "Fox" and their associated logos are the property of Twentieth Century Fox Film Corporation.





**SUPER  
NUEVO**



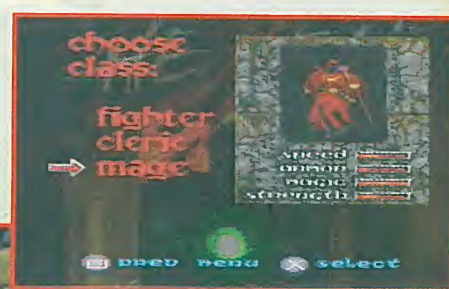
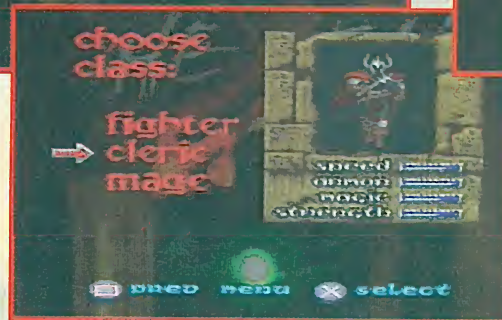
**L**os que tengan un pasado en PC (forma cursi de decir aquellos que lleven algún tiempo trasteando con ordenadores), seguro que recuerdan aún este título que, nacido de los mismos padres, buscó la renovación en un género marcado por la alargada sombra del mítico DOOM. **HEXEN**, de ID Software, tiene un planteamiento de juego muy similar (sigue las pautas clásicas de los *shoot'em-up* con perspectiva

subjettiva) y la única gran diferencia la encontraremos en la ambientación de la historia que, en este caso, es el medieval. Además de vivir la aventura bajo el pellejo de tres personajes con diferentes características, el amplio repertorio de armas habitual se ve completado con la posibilidad de combatir con magias. Los enemigos, la verdadera salsa del asunto, son los antepasados más pintorescos y amorfos de las temidas bestias de las

sombras. Seres con varias cabezas, otros con una pero muy grande, demonios voladores, brujos y otros esperpentos del mal se encargarán de ponernos las cosas difíciles. Técnica y gráficamente está un poco lejos de alcanzar las cotas de calidad de otros títulos del género, pero las enormes dimensiones de **HEXEN** y su compleja estructura siguen invitando a embarcarse en esta aventura.

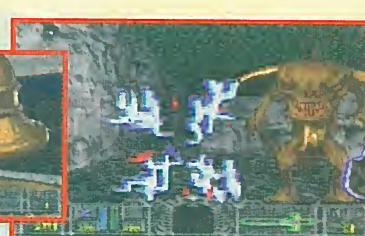
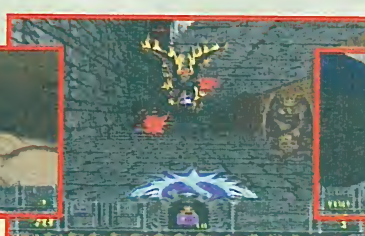
DE LUCAR

# HEXEN



## PERSONAJES

Cada uno de los tres protagonistas posee unas cualidades determinadas que les diferencian en fuerza y calidad de magias.





Se

oye el

chirrido

de las

zapatillas,

la pelota

golpea

tu mano.

El sudor

corre por

tu frente

y sientes

la presión.

Tu equipo

depende de ti.

**Y todo sin salir**

**de tu habitación.**



**6.990** P.V.P.  
Estimado.

Con el nuevo "TOTAL NBA 97" de SONY PLAYSTATION vas a sentir toda la pasión del baloncesto en tu casa. Podrás practicar tapones, cintas y mates en compañía de los mejores y más duros jugadores del mundo. Tú estarás en boca de los mejores comentaristas deportivos del mundo. Y todo sin moverte de tu habitación.



Exclusiva para PlayStation.  
Edición limitada con presentación especial. Resérvalo ya.

**NUNCA LA TECNOLOGÍA LLEGÓ TAN LEJOS**



Cualquier duda que tengas sobre PlayStation puedes consultarla en el teléfono 902 102 102.

The NBA and individual NBA Team Identifications used on or in this product are trademarks, copyrighted designs and other forms of intellectual property of NBA Properties, Inc. and the respective Teams and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties, Inc. © 1997 NBA Properties, Inc. All rights reserved. PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Sony Computer Entertainment is a trademark of Sony Corporation, Japan.



EL GURU DE  
NINTENDO, SHIGERU  
MIYAMOTO, FIRMA  
UNO DE LOS JUEGOS  
MAS DIVERTIDOS,  
JUGABLES Y  
REFRESCANTES DE  
LA ÚLTIMA ÉPOCA.



**E**l universo de las motos de agua o *jetski* no ha sido un deporte que se haya prodigado demasiado en el mundo de las consolas, quizá por la enorme dificultad que entraña dar el realismo suficiente al medio acuático en el que se mueven los deportistas y sus vehículos. Al recuerdo nos viene el reciente *JET RIDER* para *PlayStation* o las máquinas recreativas de *Sega*, *Namco* y *Konami*, pero que en ningún caso se acercan al poderío y despliegue gráfico del último capricho de Mr. Shigeru Miyamoto: **WAVE RACE 64**. Sólo *Nintendo 64* es capaz de ofrecer un espectáculo parecido, con mares de puro mercurio líquido producto de una de las muchas rutinas gráficas que posee esta soberbia máquina, y de la que ya pudimos apre-

ciar una pequeña muestra en la puerta del mundo de *Hazy Mazy Cave* de *SUPER MARIO 64*. Un medio acuático que va mas allá del aspecto decorativo para influenciar con sus diferentes estados (mar «bravida», calma chicha, tormentón gallego...) el transcurrir de la carrera, o lo que es peor, el estado físico de los pilotos. Y es que lejos de navegar en insulzas charcas, **WAVE RACE 64** te enfrenta a tres pilotos en nueve localizaciones diferentes (según el nivel de juego escogido) que van desde la tranquilidad de un lago hasta las condiciones climatológicas más extremas. La fórmula para conseguir la victoria es bien simple, llegar el primero (y si puedes, entero), esquivando las embestidas de los contrincantes a través de circuitos repletos de rampas, obstáculos y más de un atajo.



# COMO UNA OLA





#### CHAMPIONSHIP



COMPITE  
CON TRES  
PILOTOS A  
TRAVES DE  
NUEVE  
CIRCUITOS  
Y TRES  
CATEGORIAS

#### DOS JUGADORES



ENFRENTATE  
A UN AMIGO  
EN UNA  
INTENSA Y  
SALVAJE  
CARRERA EN  
SPLIT  
SCREEN.



Para complicar aún más las cosas debes hacerlo respetando el camino previamente fijado por unas boyas, lo que además de ahorrarte más de un disgusto (cinco boyas saltadas significa acabar eliminado) dará más velocidad a tu moto.

El modo principal del juego, *Championship*, está dividido en tres clases diferentes: *Normal*, *Hard* y *Expert*. El primero contiene 6 circuitos, mientras que los restantes ocu-

ltan dos circuitos secretos, lo que aumenta aún más la longevidad del juego, ya que aunque logres completar los niveles medio y difícil, siempre te quedará la categoría de experto, un verdadero infierno en el que se suceden los cortes, y en el que quedar tercero significa direc-





# WAVE RACE 64

## DOLPHIN PARK



## STUNT MODE



## TIME TRIALS



Las profundidades de Southern Island ocultan una sorpresa: una gigantesca ballena orca.







tamente la eliminación. Y además quedan, por supuesto, la opción de 2 jugadores (un verdadero vicio) y el *Stunt Mode* donde podrás dar rienda suelta a las más sofisticadas piruetas, en busca de la mayor puntuación. En todos los casos podrás elegir entre cuatro pilotos de diferente constitución física y distinta reacción al joystick analógico de N64. La diferencia entre unos y otros es abismal, ya que mientras el piloto de la moto azul, Miles Jeter, es el mejor para ejecutar todo tipo de acrobacias, el gordo de Dave Mariner no vale ni para dar de comer a los tiburones. Un saco de grasa con bastante estabilidad frente a las embestidas de las olas, pero terri-



blemente difícil de manejar. Es quizá el único lunar de un juego absolutamente redondo, tan jugable y divertido como todos los productos firmados por el señor Miyamoto, pero que posee además los suficientes extras como para engancharnos a la consola incluso meses después de dominar los circuitos a la perfección. No es de extrañar que algunas publicaciones extranjeras lo hayan valorado incluso por encima de MARIO KART<sup>64</sup>.

WAVE RACE 64 es uno de los mejores exponentes de lo que nos espera en N64: el virtuosismo técnico y la jugabilidad que derrochan todas las creaciones de Nintendo.

NEMESIS



NINTENDO	
NINTENDO	
MEGAS	64
JUGADORES	1-2
VIDAS	1
FASES	9 CIRCUITOS
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	CONTROLLER PAK

## GRAFICOS

El efecto gráfico del agua es impresionante. Ni las recreativas que han surgido después han podido superarlo. La animación de los pilotos es soberbia.

96

## MUSICA

Músicas bastante superiores a la media a la que nos tiene acostumbrada la máquina de Nintendo. Quizá un poco tranquilas para un juego de este tipo.

91

## SONIDO FX

La fase de práctica, DOLPHIN ISLAND, posee algunos de los diálogos digitalizados más nítidos oídos hasta el momento en cualquier consola de cartucho.

90

## JUGABILIDAD

Aunque al principio es algo descorazonador, una vez elegido el piloto apropiado y aprendidos los controles, el manejo es una absoluta gozada.

94

94

## GLOBAL

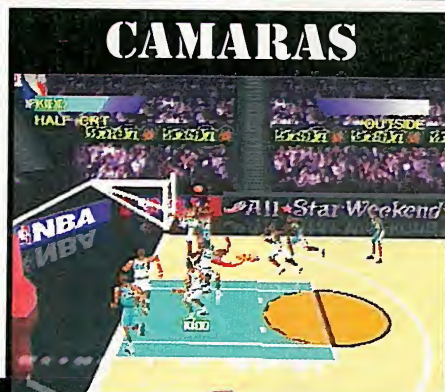
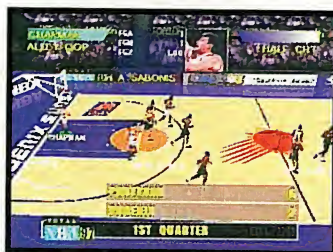
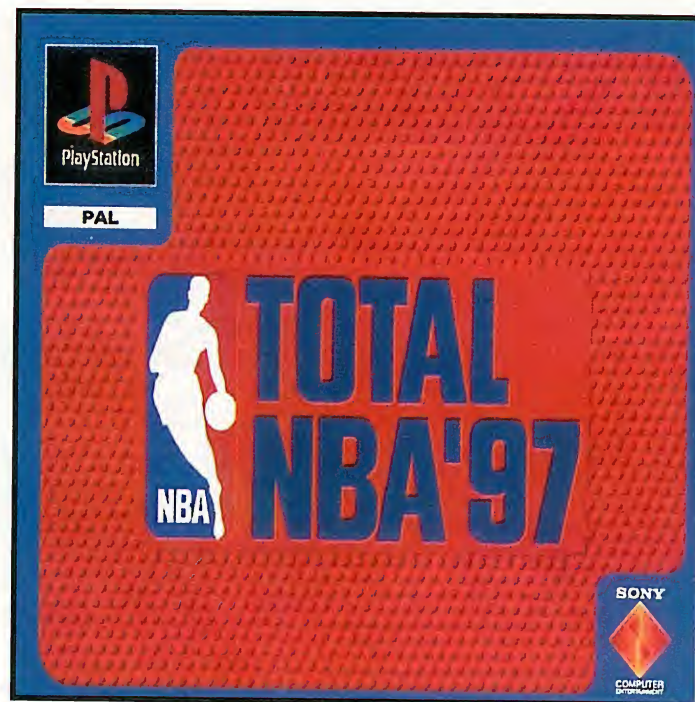
Un poco de práctica y mínimas horas de dedicación convierten un juego de motos acuáticas de complicado manejo en uno de los títulos más jugables, divertidos y adictivos del catálogo de Nintendo 64. Como el rey Midas, la mano de Shigeru Miyamoto convierte en oro todo lo que toca. Y WAVE RACE 64 no es una excepción.

- + Le da mil vueltas gráficamente incluso a los más recientes recreativos de motos acuáticas.
- Al principio cuesta bastante no darse de bruces con toda y con todos. Es algo totalmente pasajero.



**DESPUÉS DE LA GRAN POPULARIDAD ALCANZADA POR TOTAL NBA 96, LA SEGUNDA ENTREGA VUELVE A PONER EL BALONCESTO DE MODA. A LAS NOTABLES MEJORAS GRAFICAS SE UNE LA INCORPORACION DE NUEVAS OPCIONES, CON LAS QUE SONY BUSCA REPETIR EXITO Y VOLVER A SER EL CENTRO DE ESTE DEPORTE EN CONSOLA.**

**E**l deporte de la canasta es uno de los que mayor número de representantes ha tenido en el año y pico de vida de *PlayStation* en España. A la primera oleada encabezada por *TOTAL NBA'96* y *NBA IN THE ZONE*, siguieron nuevos títulos como *NBA LIVE'96*. Mientras que los dos últimos ya han tenido continuación, la anunciada segunda parte del compacto de Sony no terminaba de llegar a nuestro mercado. Aunque la espera ha sido larga, ha valido la pena, ya que el nuevo compacto mejora en muchos aspectos a su antecesor. El primero de los detalles destacables es la original presentación, incorporando en la caja (las primeras 3000 unidades) el material con el que se fabrican los balones de baloncesto. La división europea de Sony ha buscado mantener las líneas generales con las que logró un equilibrio casi perfecto entre jugabilidad y espectacularidad. La calidad gráfica de la primera entrega supuso una auténtica novedad en el momento de su aparición, por lo que el principal reto era mejorarla. Este objetivo se ha cumplido aunque la calidad de



LA VARIEDAD DE CAMARAS ES UNA DE LAS CARACTERISTICAS COMUNES EN LOS DIFERENTES SIMULADORES DE BALONCESTO CREADOS PARA PLAYSTATION. ESTE PROGRAMA

SIGUE LA MISMA LINEA DE SUS ANTECESORES, PRESENTANDO COMO IMAGENES MAS ESPECTACULARES LAS OBTENIDAS EN LAS REPETICIONES CON LA CAMARA MANUAL.

# SECUENCIA DE T





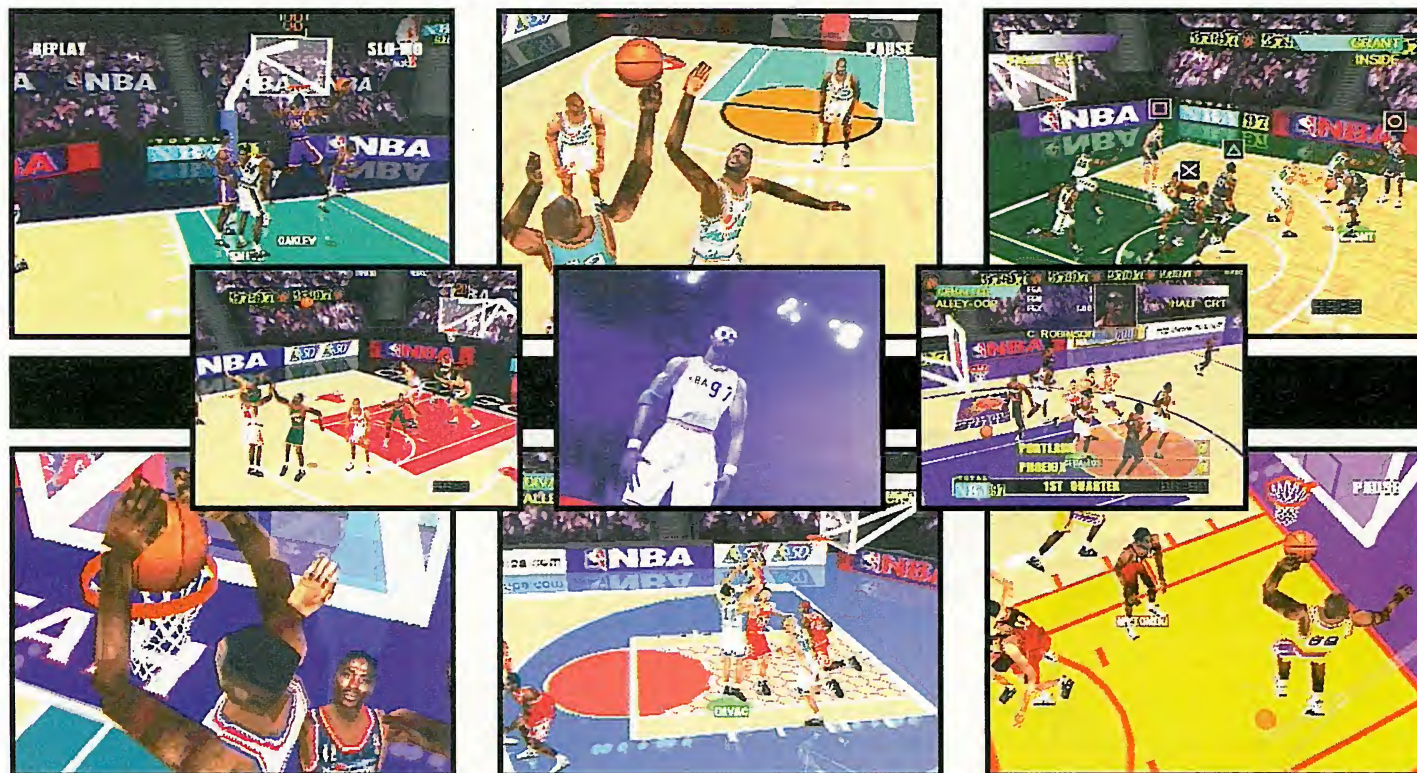
## JUGADORES

**LAS ESTRELLAS DE LA NBA, REPRODUCIDAS CON TODO TIPO DE DETALLES, SON LOS AUTÉNTICOS PROTAGONISTAS DEL PROGRAMA. LAS AUSENCIAS DE BARKLEY, O'NEAL Y JORDAN, NO EMPAÑAN UN MAGNÍFICO JUEGO EN TODOS SUS ASPECTOS.**



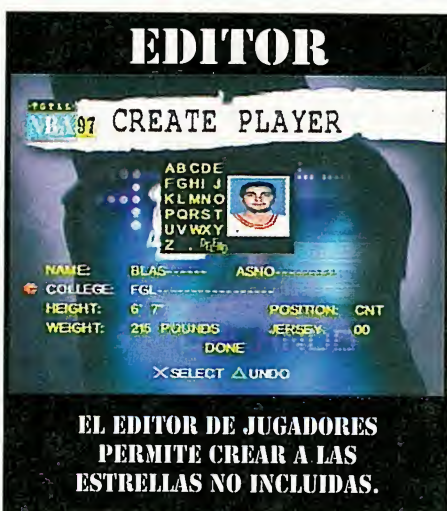
sus competidores hace que, en este apartado, no existan demasiadas diferencias. Para ello se incluyen 6 cámaras, una menos que en la primera parte, además de las repeticiones. En este sentido, aparte de las repeticiones automáticas, aparecen las mismas perspectivas más una cámara manual con la que se obtienen imágenes de ensueño.

En la jugabilidad hay que señalar la facilidad para ejecutar jugadas ensayadas y la posibilidad de enviar un pase a cualquiera de los compañeros de equipo simplemente apretando el botón asignado a cada uno de ellos. La *intro* sigue siendo muy breve y las imágenes de las refrescantes animadoras durante los descansos continúan siendo muy agradecidas. Entre las opciones, lo más destacado es el editor de jugadores que complementa a la posibilidad de realizar traspasos. El mencionado editor permite elegir entre 9 rostros y repartir entre las cualidades un determinado número de puntos. De esta forma se logran jugadores equilibrados a diferencia de lo que ocurre con otros editores, como el de NBA LIVE'97, en el que el número de puntos a repartir es ilimitado. También hay que destacar el esfuerzo



# TRES PUNTOS

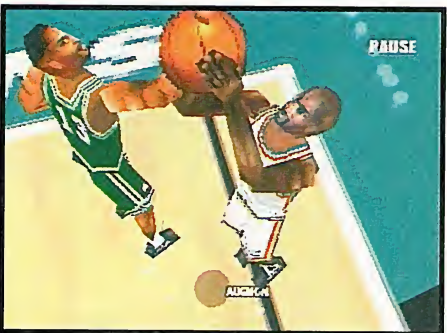




EL EDITOR DE JUGADORES  
PERMITE CREAR A LAS  
ESTRELLAS NO INCLUIDAS.



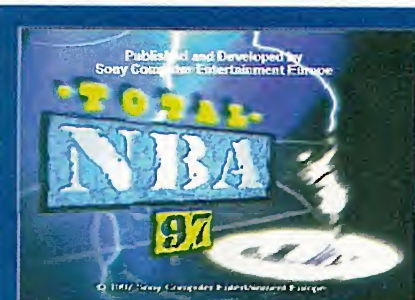
LAS ENGORROSAS ESTADÍSTICAS,  
SON AMENIZADAS CON LAS  
SUGERENTES ANIMADORAS.



realizado en la actualización de plantillas recogiendo recientes fichajes. Como ejemplo puede citarse que mientras en la última *beta* recibida en la redacción Ceballos aparecía en los Lakers, en la versión final ya se encuentra en la disciplina de los Suns. De todas formas a las ausencias de Jordan y Barkley hay que sumar de la O'Neal, que

últimamente sí aparece en los programas de Electronic Arts. Los comentarios, incluyendo los nombres de los jugadores y los efectos de sonido en general, consiguen recrear todo el ambiente de la liga de baloncesto más espectacular del mundo.

CHIP & CE



SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT EUROPE

MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-8
VIDAS	1
FASES	3 COMPETIC.
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

## GRÁFICOS

La calidad gráfica logra la difícil misión de superar a la de la versión original. Las repeticiones con la cámara manual son todo un espectáculo.

96

## MÚSICA

La música pasa desapercibida durante todo el juego, aunque las piezas incluidas no están exentas de calidad, a pesar de su escasa notoriedad.

85

## SONIDO FX

Los narradores son lo mejor en este apartado. Los comentarios se refieren a acciones puntuales y a los nombres de los jugadores que los realizan.

94

## JUGABILIDAD

Resulta sencillo manejar el juego, especialmente con el modo tutorial en pantalla. La actualización de plantillas y el editor se agradecen especialmente.

94

94

## GLOBAL

Aunque el resultado final es impecable y se han incorporado algunas mejoras, su aparición no supone el impacto que trajo consigo la primera parte. El mundo de la canasta para PlayStation es uno de los que ofrece mayor competencia por la presencia de otros simuladores, como NBA LIVE'97 o NBA IN THE ZONE 2.

La calidad gráfica es impresionante en todos los aspectos del programa. La segunda parte se ha retrasado con respecto a los de sus competidores.



# TUROK

## DINOSAUR HUNTER

TM



**"...el lado más salvaje de N64."**

*Hobby Consolas*

**"Lo más espectacular que viene para N64... El crack de la temporada."**

*Nintendo Acción*

**"...Raptors, alienígenas, robots, guerrilleros, plantas carnívoras, triceraptors, demonios y otras curiosas formas de vida se encargarán de hacerte la vida imposible..."**

*Super Juegos*

**¡La temporada de caza empieza en MARZO!**

Si eres uno de los **primeros 1000** afortunados te enviaremos una salvaje camiseta de Turok: Dinosaur Hunter (edición limitada que sólo podrás adquirir aquí). Envíanos el ticket de compra de Turok y este cupón con tus datos al apdo. de correos 15099 (28080 Madrid).

Nombre: ..... Apellidos: .....

Dirección: ..... Localidad: ..... C.Postal: .....

Provincia: ..... Teléfono: .....





# MOTONUDO



En el número anterior nos negamos a hacer una review de este juego porque nos parecía que aún era susceptible de recibir considerables mejoras. Con la versión final en nuestras manos, podemos afirmar que la espera ha sido en balde, ya que apenas se ha optimizado con respecto a la beta del mes pasado.



## MANX TT SuperBike



Siempre se ha distinguido por rodear a sus juegos de un universo de opciones y de cualidades jugables que siempre han conseguido acaparar la atención de sus usuarios. Incluso un juego como DAYTONA, que por las prisas en su salida al mercado no alcanzó los niveles de calidad gráfica esperados, fue rodeado de un sinfín de opciones que disfrazaron sus carencias y colmó de gozo a todos los que lo eligieron como compañero de momentos de ocio en su día. Un año y pico más tarde de la aparición de SEGA RALLY, sin duda el mejor juego que ha aparecido para esta consola en el segmento de la velocidad, nos llega MANX TT, un juego esperadísimo y que los históricamente maltratados aficionados a la velocidad en dos ruedas vía videojuego, anhelamos desde hace meses. Si tuviera que definir brevemente a MANX TT, diría que estamos ante un juego íntimamente emparentado con el primer DAY-



# SATURN



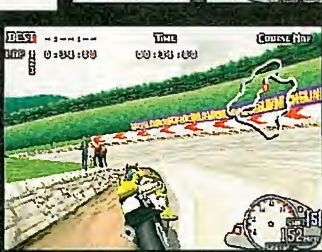
## a fondo

### CONDUCCION



## TIME TRIAL

Un modo de juego indispensable pero que a pesar de incluirse el Ghost Mode, no acaba de convencernos del todo.



## SATURN

Lo mejor del juego y el pasaporte al modo superbikes si acabamos en primera posición todos los circuitos de Challenge.



# MÓDOS DE JUEGO



## 2 PLAYERS

Una auténtica gozada cuando los dos pilotos tienen una habilidad semejante. Garantía de jugabilidad y piques épicos.



## ARCADE

Corto, fácil de completar y sin apenas alicientes. Ni siquiera se pueden correr en este modo los circuitos espejo.



TONA. Esto por desgracia significa que gráficamente deja bastante que desear, con una generación de polígonos bastante brusca y una rutina de movimiento de carretera que produce un efecto elipsoidal no demasiado realista. Esto puede ser debido a que sin duda es el juego más rápido de la terna, sacrificándose tal vez en pro de este elemento otros ornamentos gráficos. Si ya esto nos ha dejado un poco con «cara de póker», lo que más nos ha sorprendido, sobre todo por lo bien acostumbrados que nos tenía Sega, es la falta de opciones y modos de juego novedosos (sin duda porque no han sido AM3 los encargados de trasladarlo a consola). Aunque a simple vista podría parecer bastante completo,

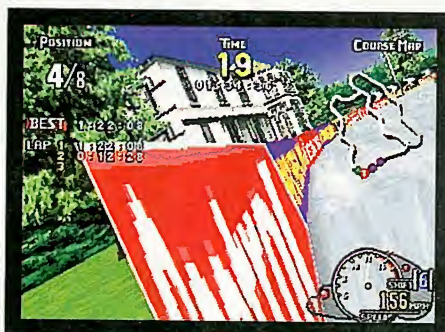




## SHEEP MODE

Con un sencillo truco de combinación de botones seremos capaces de cambiar nuestras colosales monturas por clones de Copito de Nieve y la oveja Dolly. Sin embargo, los otros pilotos no aparecerán y sólo veremos sus «ovejamóviles».

## VISTA INTERIOR



el modo *arcade* y el *time trial*, a pesar del *ghost mode*, son tan sosos que apenas dan ganas de jugarlos, centrándose todo lo concerniente a jugabilidad en el modo *Saturn*. Eso sí, el modo dos jugadores a pantalla partida sí que proporcionará momentos épicos de diversión. Ya centrándonos en el corazón del juego, nos resultan pocos 2 circuitos y sus espejos para un juego de estas características. Respecto a las motos (sin incluir las tres *superbikes* ocultas, entre ellas las dos GSXR 750 del Team Seg-Suzuki que participaron en la última edición de la carrera), a pesar de que son bastantes en número, sus diferentes cualidades di-

námicas hacen que apenas dos de ellas sean útiles, estando el resto de simples comparsas debido a su flojo comportamiento. Otro error considerable es que, por ejemplo, es más efectivo darse el torzazo en las curvas que frenar, ya que la velocidad de salida es mucho mayor. En el otro lado de la balanza, debemos destacar que las animaciones de los pilotos en las tumbadas están muy bien conseguidas, y que el juego consigue el punto de pique necesario en juegos de esta índole. En resumen, no es una obra maestra, pero es sin duda el mejor juego de carreras de motos.

THE SCOPE

## MODOS SUPERBIKES



**MANX TT**  
SuperBike™

© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1995, 1997

SEGA	
TANTALUS PERFECT-PSYGNOSIS	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-2
VIDAS	1
FASES	4 CIRCUITOS
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

### GRAFICOS

Mucho más cerca de los del DAYTONA que de los de SEGA RALLY. Tiene carencias en ruínas y polígonos pero sobresale su trepidante velocidad.

89

### MUSICA

El peor aspecto del juego. Melodías machaconas y pobres que ponen bastante nervioso al rato de escucharse. Desactivada en las opciones de audio.

75

### SONIDO EX

Realistas, destacando el sonido del derrape de la moto en las curvas y el rugido del motor. A mucho más alto nivel que el apartado melódico.

88

### JUGABILIDAD

Lo mejor del juego a pesar de que se echan en falta opciones y modalidades que den nuevos alicientes. El modo 2 jugadores es muy adictivo.

90

88

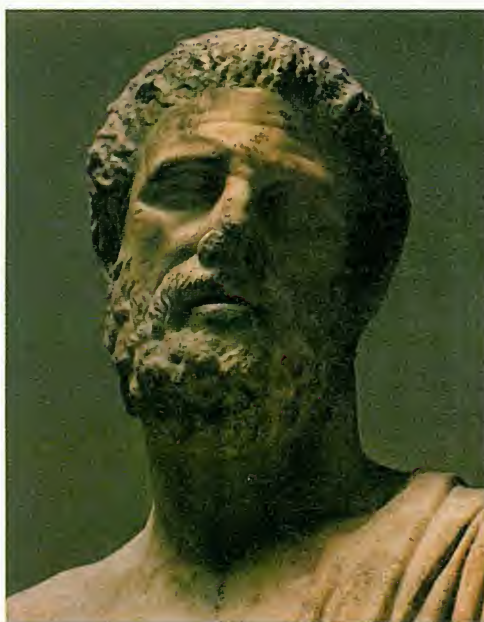
### GLOBAL

Emparentado a nivel gráfico con DAYTONA aunque con menos opciones de juego y menos circuitos, MANX TT viene a rellenar el considerable hueco de simuladores de calidad que hagan referencia al mundo de las dos ruedas. Un juego atractivo, sobre todo teniendo en cuenta la escasa competencia en este segmento.

- + El modo de dos jugadores simultáneos.
- Las carencias gráficas y los fallos en algunas ruínas.



# La verdad de la ciencia sólo tiene una cara



Hipócrates

Hay revistas que ofrecen conjeturas; otras revelaciones a medias. Algunas sólo las entienden los que las hacen y las hay para los que no llegan. Sólo **CONOCER** apuesta cada mes por la pura verdad de la ciencia. **CONOCER** aborda los temas con rigor y con la extensión suficiente para que la revista resulte siempre completa y amena. Los últimos descubrimientos, los avances y lo que invade la actualidad de nuestro tiempo. Tecnología, comunicaciones, multimedia, salud, alimentación, historia, medio ambiente y todas las áreas de información que te interesan están cada mes en **CONOCER**.

NUMERO DE ABRIL  
¡YA A LA VENTA!



necesitas  
**CONOCER**  
el mundo en que vives  
para vivir mejor

Una publicación mensual de Ediciones Reunidas/Grupo Zeta





La adaptación más esperada de la película **INDEPENDENCE DAY** es un hecho, aunque quizá no sea como nosotros la habíamos imaginado.

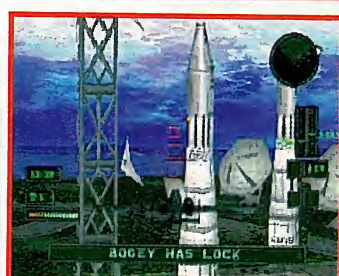
## GRAND CANYON

NUESTRA PRIMERA MISIÓN NOS SERVIRÁ PARA HACER NOS CON EL DOMINIO DE NUESTRO CAZA, QUE EN UN PRIMER MOMENTO PARECE INCONTROLABLE.



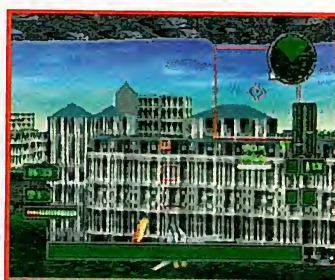
## NEW YORK

ESTA VEZ NOS TOCARÁ DESTROYER CUATRO RADARES QUE LOS EXTRATERRESTRES ESTÁN UTILIZANDO. NO ES DE LOS NIVELES MÁS COMPLICADOS.



## WASHINGTON

LA CAPITAL DE LOS ESTADOS UNIDOS SIRVE COMO ESCENARIO IDEAL PARA UNO DE LOS NIVELES MÁS TRABAJADOS DE TODO EL JUEGO.



## PARIS

LA TORRE BIFEI, LOS CAMPOS ELISEOS, EL ARCO DEL TRIUNFO, ETC., TODO QUEDARÁ DESTROYED SI THE PUNISHER REGRESA A LA CAPITAL FRANCESA.





# SATURN-PLAYSTATION

## a fondo

SHOOT 'EM-UP 3D



### MOSCOW

EN LA CAPITAL RUSA, ADemás DE FRÍO, ENCONTRAREMOS UN NUEVO TRANSPORTADOR, POR LO QUE EL NIVEL SERÁ UN POCO MÁS EXTENSO DE LO NORMAL.



### DAHU

EN DAHU MÁS DE LO MISMO. UN PASO POR LA NUBES, UNOS CUANTOS ENEMIGOS DESTRUIDOS Y, POR ÚLTIMO, ATAQUE AL ARMA PRINCIPAL DE LA NAVE.



### TOKYO

GOZILLA, NEMESIS Y RASCACIELOS. EL MOBILIARIO TÍPICO DE UNA CIUDAD JAPONESA QUE SIRVE COMO ESCENARIO PARA UNO DE LOS NIVELES MÁS DIFÍCILES.

### LAS VEGAS

LA ESPECTACULARIDAD DE LA CIUDAD NOROCCIDENTAL SITA EN NEVADA, HA SIDO REPRODUCIDA CON TODO LUJO DE DETALLES, COMO SE PUEDE OBSERVAR.

**E**l mundo de las conversiones, y más cuando se trata de películas, no cesa de darnos sorpresas, unas veces buenas, y otras, simplemente, no tan buenas. ID4 entra en el segundo grupo, pero no porque el juego sea malo, que no lo es, sino por el hecho de que sus programadores hayan optado por un tipo de juego que, posiblemente, no fuese el más adecuado. Nos explicamos. A primera vista ID4 es una especie de simulador de vuelo que más tarde se que-

### AVIONES DE COMBATE



DURANTE EL JUEGO TENDREMOS LA POSIBILIDAD DE PILOTAR OCHO CAZAS DIFERENTES (ADemás DE LA NAVE EXTRAESPACIAL). DESDE UN F/A-18 HASTA UN F-117 STEALTH, PASANDO POR EL F-15, EL F-16 E, INCLUSO, EL PROYECTO EUROPEO EUROFIGHTER 2000.



dará en simple shoot'em-up, aunque eso sí, con aspecto de simulador para ordenador. El problema llega cuando comprobamos que el desarrollo de las misiones es, por norma, siempre el mismo, o que éstas son tan escasas como las ideas de sus diseñadores a la hora de crear el sistema de juego. De nada nos sirve tener unos bonitos escenarios o una gran variedad de cazas entre los que elegir, ya que lo único que nos impulsará a continuar jugando es conocer el aspecto del siguiente nivel. Cuando

# NO PASAARÁN





## AREA 51

EN LA BASE MEXICANA DE ROSSWELL, AL IGUAL QUE EN LA PELÍCULA, TENDRÁ LUGAR LA PARTE FINAL DEL JUEGO. AHORA QUEDA LO PEDA...

## TRANSPORTADORES

EN ALGUNOS NIVELES TENDREMOS ACCESO A ZONAS NUEVAS DE MAPEADO, EN LAS QUE DEBEREMOS DESTALAR UN GENERADOR REMOTO COMO EL DE LA PANTALLA.

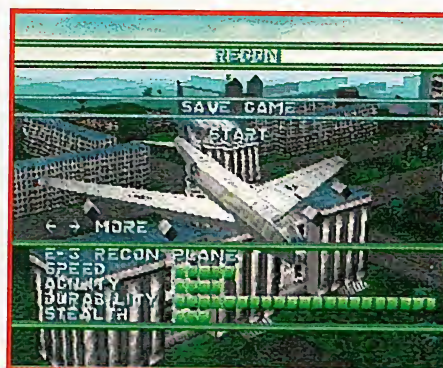


## MULTIPLAYER



acabemos con los diez, seguramente no nos queden ganas de afrontar niveles de dificultad superiores (como se suele decir, una y no más Santo Tomás). Como aspectos positivos podemos destacar, además de los gráficos, las secuencias de la película que se han introducido, así como algunos efectos de sonido, en especial el de la explosión de la nave nodriza (retumbará todo lo que se encuentre cer-

## MISSION BRIEF



ca del monitor). La música, además, no tiene nada que ver con la de la película, ya que para una partitura que han conservado de la banda sonora original (la del comienzo), no se les ocurre otra cosa que arreglarla a base de sintetizador, toda una aberración para aquellos que gustan de disfrutar este tipo de bandas sonoras. De cine.

J. C. MAYERICK

## ARMA PRINCIPAL



## MOTHERSHIP

EN LA NAVE NODRIZA, Y A LOS MANOS DE UN CAZA EXTRATERRESTRE, TENDRÁ LUGAR LA BATALLA FINAL DE INDEPENDENCE DAY.



## INDEPENDENCE DAY

FOX INTERACTIVE

RADICAL ENTERTAINMENT

MEGAS	CD
JUGADORES	1-2
VIDAS	ENERGÍA
FASES	10
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	SI

## GRÁFICOS

Es sin duda el aspecto más destacado del juego, aunque en ciertas ocasiones puede de ralentizarse más de lo normal, sobre todo en PlayStation.

91

## MÚSICA

Sólo han metido una versión con sintetizador del tema principal de la película. Muy escaso para lo que se espera para un juego de este nivel.

83

## SONIDO EX

Aunque por lo general están bastante conseguidos, no tenemos más remedio que destacar la estruendosa explosión de las naves nodrizas.

84

## JUGABILIDAD

En las primeras partidas nos picaremos un poquito, pero por desgracia, no será igual una vez que observemos la excesiva similitud de todas las misiones.

86

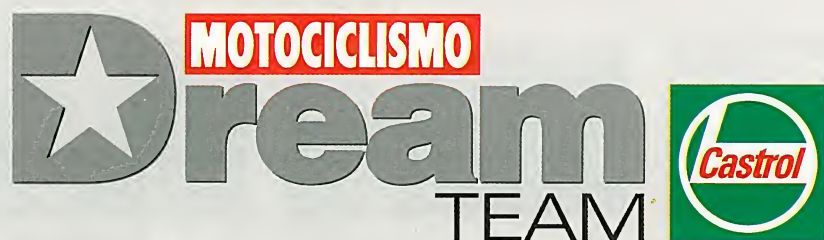
85

## GLOBAL

Se nos ocurren muchas ideas de lo que podía haber sido una adaptación de ID4, y aunque la simulación podría haber sido una de ellas, seguramente no le habríamos dado el enfoque que sus programadores le han proporcionado. Jugar con ID4 será cuestión de horas, después, nos decantaremos por otras opciones.

+ Los gráficos y el gran número de aviones de combate entre los que podremos elegir.  
- Son muy pocas fases, todas ellas con un desarrollo muy similar y poco imaginativo.





CAMPEONATO  
DEL MUNDO  
DE VELOCIDAD

# DIVIÉRTETE CON EL GRAN JUEGO DE MOTOCICLISMO

HAY 30.000.000 DE PESETAS EN JUEGO

TÚ ELIGES LOS PILOTOS



TIENES 1.500 MILLONES  
PARA INVERTIRLOS EN LOS  
QUE MÁS TE GUSTEN.  
TÚ DECIDES.

TAMBIÉN LAS MOTOS



CRIVILLÉ CORRE CON HONDA, PERO TÚ LO PUEDES MONTAR EN UNA  
YAMAHA, O PUEDES DEJAR A GOBERT CON SUZUKI, O SUBIR A  
ALZAMORA EN UNA APRILIA. TÚ ERES EL MANAGER, TÚ DECIDES.

Y HASTA LOS NEUMÁTICOS



NO ESTÁS  
COMPROMETIDO CON  
NINGUNA MARCA.  
PUEDES EQUIPAR UNA  
HONDA OFICIAL QUE  
LLEVE MICHELIN, CON  
DUNLOP, O UNA  
YAMAHA CON  
BRIDGESTONE. COMO  
EN TODO, TUYO ES EL  
DINERO, TÚ DECIDES.

COMPRÁ LA REVISTA  
**MOTOCICLISMO**

TE DARÁ TODAS LAS PISTAS, TODA LA  
INFORMACIÓN, PARA QUE NO TE  
EQUIVOQUES EN LA ELECCIÓN.  
PARTICIPA CON MOTOCICLISMO Y  
CASTROL EN EL JUEGO MÁS  
APASIONANTE.



AHORA YA ERES MANAGER DE TU PROPIO EQUIPO



Máximas prestaciones  
al más alto nivel

SI TE GUSTAN LAS CARRERAS, SI TE EMOCIONAS CON LAS TUMBADAS, SI TE VUELVE LOCO LA  
GOMA QUEMADA... ESTE ES TU JUEGO. VIVE LOS G. P. EN PRIMERA LÍNEA DE BOXES Y OPTA  
A ALGUNO DE NUESTROS FANTÁSTICOS PREMIOS. HAY TREINTA MILLONES DE PESETAS EN JUEGO.

EL JUEGO MÁS DIVERTIDO, ORIGINAL Y EMOCIONANTE.







**C**ontinuación de BUG!, el juego que nos ocupa es uno de esos pocos plataformas en 3D que existen en las consolas de Sega, puesto que hay otros que utilizan entorno tridimensional, pero que no pasan de ser meros juegos en 2D con gráficos en 3D. Ejemplos de esto son CLOCKWORK KNIGHT y PANDEMONIUM, en los que nunca podemos desplazarnos a nuestro antojo por los decorados. El desarrollo de BUG TOO! no deja de ser el de cualquier plataforma, es decir, saltar encima de los enemigos para destruirlos y encontrar el camino que nos lleve al final de las fases. Lo primero que nos llama la atención del juego es la *intro*, que ya pudisteis contemplar en la *preview*, aún más divertida que la

de la primera parte, y con una broma que encantará a los más cinéfilos del lugar, que consiste en la presentación del nuevo sistema de sonido BHX, clara parodia del THX de Lucasfilm, en el que se ha sustituido la típica frase de «*The audience is listening*» por «*The bugs are listening*». Aunque la mecánica de esta segunda parte sigue siendo la misma, ahora dispondremos de tres divertidos personajes, dos de ellos prácticamente iguales, y un tercero con aspecto de gusano que salta algo más que los otros. A parte de esto, la única novedad visible estriba en algunas acciones extra que pueden realizar ahora los personajes. El aspecto gráfico del juego es bastante impresionante, con fastuosos decorados y gran colorido, dotados de algunos interesantes efectos gráficos como la niebla del pri-



ANTENAE DAY



FLEE WEE'S ADVENTURE



ICADA NIGHT FEVER



DESPUES DEL FRACASO DE TAQUILLA DEL FILM BUG TO THE FUTURE, LA PRODUCTORA BUGNER BROS HA DECIDIDO JUNTAR EN UNA MISMA PRODUCCION A SUS TRES MAXIMAS ESTRELLAS: BUG, SUPERFLY Y MAGGOT DOG.

# TIEMBLA, GUSANO



# S A T U R N

## a f o n d o

### PLATAFORMAS



NEPTUNO



GUSANO



DRAGON



LAWRENCE OF ARACHNIA



SWATTERWORLD



WEEVIL DEAD 2

mer nivel. Los *sprites* de los personajes siguen la línea del anterior juego, es decir, con mucho sentido del humor (es todo un espectáculo ver como se desplaza o corre Maggot Dog). Otro de los puntos fuertes del primer juego que ha sido superado ampliamente es el de los FX, ya que disfrutaremos de cientos de simpatísimos sonidos, acompañados de grandes melodías. En cuanto a la jugabilidad, recordaros que BUG! nunca fue un juego fácil, y su secuela tampoco lo es, por lo que tendremos que tener un poco de paciencia si queremos terminarnos todos y cada uno de los dieciocho niveles de este divertido arcade. Un genial y simpático entretenimiento para todos los usuarios de Saturn.

THE PUNISHER



SEGA	
REALTIME ASSOCIATES	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-2 ALTERNATIVOS
VIDAS	3
FASES	6
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

#### GRAFICOS

Simpatísimos y originales enemigos se mezclan con bellos decorados que jamás llegan a perder la brillantez.

91

#### MUSICA

Melodías adecuadas para cada una de las fases, algunas de una calidad tal, que valdría la pena grabarlas en una cinta.

90

#### SONIDO FX

Uno de los apartados más sobresalientes. Centenares de frases graciosas unidas a sonidos de lo más hilarante.

93

#### JUGABILIDAD

El manejo de los personajes es bastante sencillo, aunque la dificultad es tan alta como en su «chungo» predecesor.

89

90

#### GLOBAL

En unos meses en que los lanzamientos para Saturn no son excesivamente interesantes, la aparición de la secuela de BUG! debería alegrar a los usuarios de la consola de Sega. Virtudes para ello no le faltan, ya que estamos ante un gran juego en el que un fantástico sentido del humor preside toda la ambientación del juego.

- + Los efectos de sonido, los gráficos, y el juego en general son de lo más gracioso.
- La dificultad del juego resulta muy elevada en algunos de los niveles.



## PLAYSTATION

### 1 PORSCHE CHALLENGE

Conducción ♦ SCEE  
Los juegos de coches siempre han ocupado un lugar preferente en esta lista de *Playstation*, lugar que por segundo mes ocupa este arcade.



### 2 SOUL BLADE

Beat'em-up ♦ Namco

### 3 TEKKEN 2

Beat'em-up ♦ Namco

### 4 RESIDENT EVIL

Aventura ♦ Capcom

### 5 CRASH BANDICOOT

Plataformas ♦ Sony

### 6 BROKEN SWORD

Aventura Gráfica ♦ Revolution

### 7 SUKODEN

RPG ♦ Konami

### 8 TOMB RAIDER

Aventura ♦ Core Design

### 9 TOTAL NBA '97

Deportivo ♦ Sony

### 10 MICROMACHINES V3

Conducción ♦ Codemasters

## SATURN

### 1 TOMB RAIDER

Aventura ♦ Sega  
A pesar de las tres entradas en la lista de *Saturn*, las andanzas de la señorita Lara Croft siguen ocupando con todo mérito el primer puesto.



### 2 NIGHTS

Arcade ♦ Sega

### 3 DARK SAVIOR

Action RPG ♦ Sega / Climax

### 4 RIG TANI

NOVEDAD



BUG TOO! ♦ SATURN

EL MAS CACHONDO



MARVEL SUPER HEROES ♦ SNES

¿EL AS DE THE PUNISHER?



V RALLY ♦ PLAYSTATION

LA PERFECCION

## GAME BOY

### 1 DONKEY KONG LAND 2

Plataformas ♦ Nintendo

### 2 MONSTER MAX

Filmation ♦ Titus / Rare

### 3 LUCKY LUKE

Plataformas ♦ Nintendo

### 4 KING OF FIGHTERS '95

Beat'em-up ♦ SNK

### 5 TETRIS ATTACK

Puzzle ♦ Nintendo

## GAME AR

### 1 SONIC LABYRINTH

Plataformas ♦ Sega

### 2 ARENA

Shoot'em-up ♦ Sega

### 3 TAILS ADVENTURES

Plataformas ♦ Sega

### 4 JOHN MADDEN 96

Deportivo ♦ Electronic Arts

### 5 TINTIN EN EL TIBET

Plataformas ♦ Infogrames

♦ Lista confeccionada a partir de las opiniones independientes de los redactores de esta prestigiosa publicación.





- 5 STREET FIGHTER ALPHA 2** =  
Beat'em-up ♦ Capcom
- 6 MANX TT SUPERBIKE** NOVEDAD  
Conducción ♦ Sega / Psygnosis
- 7 FIFA 97** NOVEDAD  
Deportivo ♦ Electronic Arts
- 8 SEGA AGES** ↓  
Clásicos ♦ Sega
- 9 MASS DESTRUCTION** ↓  
Shoot'em-up ♦ BMG / NMS
- 10 DIE HARD ARCADE** ↓  
Beat'em-up ♦ Sega

## SUPER NINTENDO

- 1 SUPER MW 2: YOSHI'S ISLAND** =  
Plataformas ♦ Nintendo  
A la espera de que nuevos títulos lleguen al mercado español, en esta lista reina la calma más absoluta, con un SUPER MARIO WORLD 2 eterno.
- 2 DK COUNTRY 3** =  
Plataformas ♦ Nintendo
- 3 KIRBY'S FUN PAK** =  
Plataformas ♦ Nintendo-Hal
- 4 TERRANIGMA** =  
Action RPG ♦ Enix
- 5 STREET FIGHTER ALPHA 2** =  
Beat'em-up ♦ Capcom
- 6 I.S.S. SOCCER DELUXE** =  
Deportivo ♦ Konami
- 7 TETRIS ATTACK** =  
Puzzle ♦ Nintendo
- 8 DK COUNTRY 2** =  
Plataformas ♦ Nintendo
- 9 WINTER GOLD** =  
Deportivo ♦ Nintendo
- 10 SECRET OF EVERMORE** =  
Action RPG ♦ Square

## MEGA DRIVE

- 1 SONIC 3D** =  
Arcade ♦ Sega  
Otro mes más, la lista de *Mega Drive* continúa inamovible. Y nos parece que seguirá así durante mucho tiempo.
- 2 I.S. SOCCER DELUXE** =  
Deportivo ♦ Konami
- 3 DISNEY COLLECTION** ↑  
Sega ♦ Plataformas
- 4 TOY STORY** ↓  
Arcade ♦ Disney Interactive
- 5 SEGA COLLECTION** =  
Plataformas ♦ Sega
- 6 MAUI MALLARD** =  
Plataformas ♦ Disney Interactive
- 7 COMIX ZONE** =  
Beat'em-up ♦ Sega
- 8 MICROMACHINES 96** ↑  
Codemasters ♦ Conducción
- 9 VECTORMAN** ↓  
Shoot'em-up ♦ Sega
- 10 SUPERSKIDMARKS** =  
Conducción ♦ Acid Soft

## NEOGEO CD

- 1 KING OF FIGHTERS '95** =  
Beat'em-up ♦ SNK
- 2 SAMURAI SHODOWN 4** ↑  
Beat'em-up ♦ SNK
- 3 KING OF FIGHTERS '96** =  
Beat'em-up ♦ SNK
- 4 ART OF FIGHTING 3** ↓  
Beat'em-up ♦ SNK
- 5 METAL SLUG** =  
Shoot'em-up ♦ Nazca Corporation

## NINTENDO 64

- 1 SUPER MARIO 64** =  
Plataformas 3D ♦ Nintendo
- 2 WAVE RACE 64** NOVEDAD  
Conducción ♦ Nintendo
- 3 PILOT WINGS 64** ↓  
Simulador de vuelo ♦ Nintendo
- 4 TUROK** =  
Shoot'em-up ♦ Acclaim
- 5 SHADOWS OF THE EMPIRE** ↓  
Arcade ♦ Nintendo-Lucas Arts





# Suikoden™

## 幻想水滸伝



El hijo de Teo McDohl, uno de los cinco legendarios generales del Imperio Scarlet Moon, ha pasado a li-

## EL OCASO D



maestra de Konami y el mejor RPG de 32 bits que ha llegado hasta ahora a nuestro viejo continente.

### SEGUNDA PARTE

derar el ejército de liberación tras la trágica muerte de la bella Odessa. Padre e hijo luchan en bandos rivales, ejército imperial y ejército de liberación, y poco a poco se acerca el dramático momento del duelo fratricida... Este es tan sólo uno de los épicos acontecimientos que os esperan en SUIKODEN, la gran obra

**E**l mes pasado tuvisteis la oportunidad de tomar contacto con las primeras sensaciones que SUIKODEN transmite a todo aquél que se atreve a surcar sus generosas dimensiones lúdicas. Pese a su desgarrado y a veces poco ambicioso apartado gráfico, este magnífico título encierra un argumento perfectamente entrelazado, brillantemente concebido y que, gracias a sus inesperados y totalmente dramáticos acontecimientos, nos embarcará en un estado de ensoñación absoluto. El magistral guión trazado en SUIKODEN nos encerrará

entre las cuatro paredes de nuestra PlayStation y no nos permitirá salir hasta haber concluido la aventura que, por cierto, alcanzará entre 20 y 30 horas de duración. Siguiendo con el plan trazado en la primera parte de SUIKODEN del número anterior, os invito a disfrutar con nue-





### PRIMERA BATALLA

Tu primer contacto con las batallas a gran escala en SUIKODEN. Una sabia utilización de tus tropas y las ordenes necesarias te conducirán a la victoria. Tras ganar la batalla tendrás que entrar en el castillo en busca de Kwanda Rosman, pero antes tendrás que derrotar al gigantesco dragón.



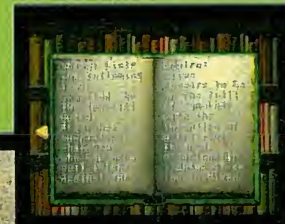
Tras la primera batalla ganada volverás al castillo. Allí te esperan Flik, Humphrey y Sánchez, los amigos de Odessa. Flik se muestra enfadado y confuso tras serle comunicada su muerte. Después de convencer a Flik seréis conducidos a la siguiente batalla, la de la fortaleza de Garan.

### FORTRESS OF GARAN

# EL IMPERIO

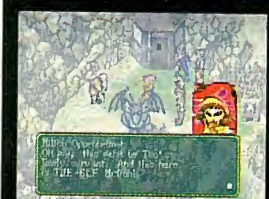
vas e inolvidables situaciones, desde la ya conocida creación del cuartel general del ejército de liberación en las ruinas del castillo de Toran o las batallas entre los ejércitos imperiales y de liberación hasta la pérdida irreparable de vidas en ambos bandos. Comenzaremos por el castillo. Una vez conquistado podremos bautizarle con el nombre que nos de la gana, y a partir de ese momento (y dependiendo del oficio o dedicación de los aliados que reclutemos), nuestro ruinoso cuartel general se convertirá poco a poco en un recinto acogedor y equipado con los últimos avances tecnológicos (teniendo en cuenta la incierta época en la que transcurre el juego, claro). Podremos disponer de ascensor, tendremos a nuestra disposición todo tipo de tiendas (donde adquirir armamento, *items*, mejorar nuestras armas, etc...), baños termales para relajarnos, un pintor particular, biblioteca para consultar viejos y sabios libros, sala de teletransportación para viajar rápida y cómodamente y una lista casi interminable de «servicios» que nos harán la vida mucho más fácil. También podremos cambiar las ventanas de los menús, los sonidos de dichos menús y escuchar las melodías del juego gracias a una bella solista. Otro de los temas importantes a tratar es el sistema de combates de SUIKODEN, y que puede dividirse en tres clases diferentes: combates entre el protagonista y su grupo de acompañantes (seis en total) contra enemigos de toda índole, duelos entre dos personajes y las famosas batallas a gran escala en las que participarán miles y miles de soldados a tu servicio y al del emperador Barbarossa. Los primeros

Las batallas a gran escala entre el ejército imperial y el de liberación son uno de los elementos distintivos de SUIKODEN.



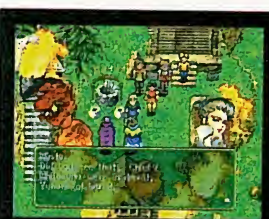
Si conseguimos los servicios de determinados personajes, nuestro castillo se convertirá en una residencia de lujo.





La tercera batalla adquiere unos tintes dramáticos ya que Milich Oppenheimer utiliza el polen mágico de sus rosas para acabar con todo tu ejército. Hace falta un antídoto. Tendrás que viajar a Teien y Rikon en busca de Liukan. Gen y Kamandoh! te construirán un barco más rápido.

## ROSAS DE LA MUERTE



La espada os transporta al pasado, 300 años atrás, al pueblo de la runa escondida. Observáis impávidos al pequeño Ted, vuestro amigo del alma. También presenciáis la llegada de Lady Windy y Neclord para apoderarse de Soul Eater. De vuelta al presente tendréis que acabar con Neclord.

## VIAJE AL PASADO

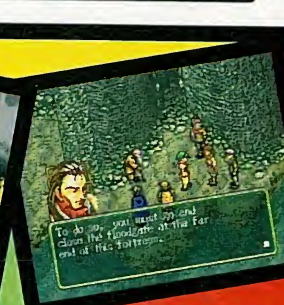
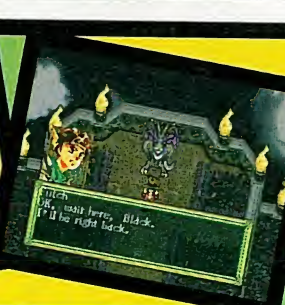


## BATALLA DE SCARLETICIA

Mathiu te entrega una carta para Kimberly, el cual te facilitará papeles falsos para acceder a la prisión de Soniere y rescatar a Liukan. Ocurre una desgracia. Liukan prepara el antídoto. La batalla de Scarleticia toma un nuevo rumbo y la fórmula mágica anula el polen mortal de Milich.

están recreados perfectamente por escenarios vectoriales y *texture mapping* (son la primera señal de que estamos ante un juego de 32 bits). En estos enfrentamientos será de vital importancia formar adecuadamente a nuestros integrantes dependiendo de su tipo de ataque (de corto, medio o largo alcance), así como la posibilidad de combinar a dos, tres o cinco personajes para realizar un ataque especial (*unite*). Los duelos entre dos personajes nos trasladarán a escenarios giratorios en los que tendremos a nuestra disposición la táctica de atacar, defender y utilizar el *Desperate Attack*. Y por último las batallas entre armadas que nos transportarán a bellos escenarios estáticos con un scroll de nubes soberbio y que pondrán a prueba nuestras dotes de estrategias. Durante el combate tendréis cuatro opciones entre las que elegir: ataque frontal (perfecto para contrarrestar las flechas enemigas), ataque con flechas (idóneo para no sufrir con la magia del enemigo), magia (para repeler ataques frontales) y otras

## COMBATES







### MUERTE DE TEO

Las tropas de Teo están compuestas por caballería armada, lo que obliga al ejército de liberación a retirarse. Palm se retrasa para facilitar nuestra huida. Para combatir a Teo te harán falta lanzas de fuego. Tras la gran batalla, tendrá lugar la muerte de Teo a manos de su propio hijo.



opciones como aumentar vuestro ataque frontal con los sabios consejos de Mathiu, espiar los movimientos del enemigo (los ninjas nunca fallan), convencerlos para que traicionen a su bando y pasen a formar parte del ejército de liberación o utilizar a los Dragon Knights (a partir de la quinta batalla). Sencillamente genial, sobre todo teniendo en cuenta que hay siete batallas de este calibre. Creo que lo que os he contado hasta ahora ya define la calidad, complejidad y dimensiones de **SUIKODEN**, aunque quiero dejarme a propósito cosas en el tintero para que las descubráis vosotros mismos y captéis la esencia épica y mítica de la creación de **Konami**. La banda sonora es otro de los puntos álgidos de **SUIKODEN** y puede considerarse como una de las más perfectas jamás creadas para un RPG (mis melodías favoritas son la que acompaña el banquete en casa de Teo, las que ambientan las escenas dramáticas y la sorda melodía que taponas tus sentidos al atravesar Gregminster al final del juego).



Te diriges a Lorimar y más tarde al poblado de los guerreros. Neclord tiene aterrorizado al pueblo y ha conseguido que la mayoría de las familias entreguen a sus hijas al nefasto ser de la noche. Tendrás que viajar a Olon y conseguir el arma que acabará con Neclord: Star Dragon Sword.

### EL MALVADO NECLORD



Tendréis que viajar a Dragon's Den y encontrar la entrada de la cueva. Encontraréis a los dragones durmiendo, víctimas de un hechizo. Rumbo a Seek Valley para encontrar uno de los ingredientes de la fórmula secreta. Acaba con Crystal Core. Ted se sacrificará ante Lady Windy.

### EL SUEÑO DEL DRAGON







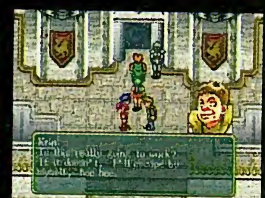
Futch ha ido por su cuenta en busca del segundo ingrediente para despertar a los dragones. En el castillo el misterioso mensajero Taggart advierte que Viktor y Warren han sido apresados en Moravia. Rumores sobre un espía en el ejército de liberación. Comienza la batalla del norte.

## LA BATALLA DEL NORTE



## EL RESCATE DE VIKTOR

Mathiu tiene un plan para introducirse en el castillo de Moravia. Mientras Griffith y Mathiu se presentan ante Kasim Hazil, tendrás que llegar hasta lo alto del castillo y liberar a Viktor y a Warren. A la mañana siguiente 500 barcos del ejército de liberación se preparan para la sexta batalla.

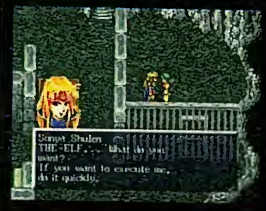


Y ya que hablamos del final de **SUIKODEN**, os diré que la última y dura batalla y el desenlace del juego os pondrán los pelos de punta. Por cierto, si conseguís reclutar a los 108 personajes observaréis el auténtico final del juego. Estáis avisados, una vez que comencéis a jugar con **SUIKODEN**, su fragante aroma de aventura legendaria pasará a formar parte de los pasajes más hermosos y reconfortantes de vuestra vida.

THE ELF



FINAL



Todos se preparan para la última batalla. Gracias a Lady Leknaat y a los Dragon Knights las tropas enemigas son reducidas a 20.000. Tras una lucha encarnizada seréis los vencedores de la guerra contra el emperador Barbarossa. Todavía tendréis que acabar con él y con Lady Windy.

## ULTIMA BATALLA



## THE END

Tras cruzar la otrora bulliciosa Gregminster os enfrentaréis a Ain Gide. Docenas de soldados enemigos acuden a vuestro encuentro. Procurad no gastar el poder de las runas mágicas y dejaros un poquito para el emperador y su dragón de tres cabezas. Prepárate para un combate difícil y no pierdas la esperanza. Tras derrotarle, observa-







## MUSIC COMPOSER

HIGASHINO MIKI  
WITH "E3XP"  
TAPPY  
TANI GUCCI HIROFUMI  
KAGESHITA MAYUKO  
TAMAWARI KOSHI



THE END

La secuencia final del juego es una vertiginosa sucesión de situaciones inesperadas, pero... ¿has conseguido antes los 108 personajes?



réis una curiosa secuencia con la runa Soul Eater. El emperador y Lady Windy se precipitan al vacío y el castillo comienza su cuenta atrás. Muchas vidas han ido quedando en el camino hacia la victoria final, pero ha merecido la pena. La misión del ejército de liberación y el ideal de la bella Odessa se ha cumplido gracias a ti. Todos festejan el nacimiento y la instauración de la República en Scarlet Moon.

## Suikoden

幻想水滸伝

SH START

KONAMI ALL RIGHTS RESERVED

KONAMI

KGET

MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1
VIDAS	HP
FASES	1 MUNDO
CONTINUACIONES	SI (PARTIDAS)
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD (2-7)

## GRAFICOS

Impropios de una consola de 32 bits en los pasajes 2D. Más acertados en los combates de entorno vectorial, y brillantes en la recreación de las batallas.

85

## MUSICA

Un total de cinco compositores se han encargado de elaborar una veintena de magníficas melodías de sorprendente calidad técnica y creativa.

93

## SONIDO FX

Una gran ambientación sonora con brillantes samples de lluvia, truenos, viento, ruidos campestres y una gran colección de FX para las batallas.

90

## JUGABILIDAD

Un sólido y sorprendente guión, una dificultad ajustada en los combates y los 108 personajes te convierten en uno de los mejores RPG de los últimos años.

93

92

## GLOBAL

Pese a llevar más de un año en Japón sigue entre los mejores del género gracias a un brillante argumento, una banda sonora de ensueño, la existencia de 108 personajes y la ingeniosa incorporación de batallas. SUIKODEN es el mejor RPG de 32 bits que llega a Europa y uno de los tres mejores de PSX en todo el mundo.

El sólido argumento, la banda sonora, las batallas entre ejércitos y la existencia de 108 personajes. No está traducido al castellano. Gráficos y animación mejorables.

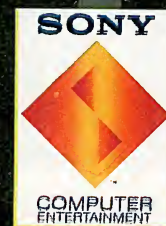


# EL GRAN CONCURSO DE



## Participa y marca un gol

*Sony C. E., Psygnosis y SUPER JUEGOS te invitan a conseguir uno de los magníficos premios que aparecen en la página siguiente. Sólo tienes que rellenar la quiniela correspondiente a la jornada 39 y enviarla junto al cupón, poniendo todos tus datos (no se admitirán fotocopias) antes del 18 de Mayo a la siguiente dirección: EDICIONES REUNIDAS S. A., REVISTA SUPER JUEGOS, C/ O'DONNELL 12, 28009 MADRID, indicando en una esquina del sobre «CONCURSO ADIDAS POWER SOCCER INTERNATIONAL '97».*



Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases será resuelto por los organizadores. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.



# ADIDAS POWER SOCCER INTERNATIONAL '97

**1<sup>er</sup> Premio:** Dos entradas para presenciar el partido R.Madrid - At. de Madrid el 25 de Mayo en el palco de Sony del S. Bernabéu, una Playstation, un juego ADIDAS POWER SOCCER INTERNATIONAL '97 y un multitap.

**2<sup>o</sup> Premio:** 15 lotes de un juego ADIDAS POWER SOCCER INTERNATIONAL '97, un multitap y una memory card.



¡G000000

000000L!



## ESCUELA



¿Todavía aquí? ¡Roba la cabina del  
cujero o te enviaremos al sótano!

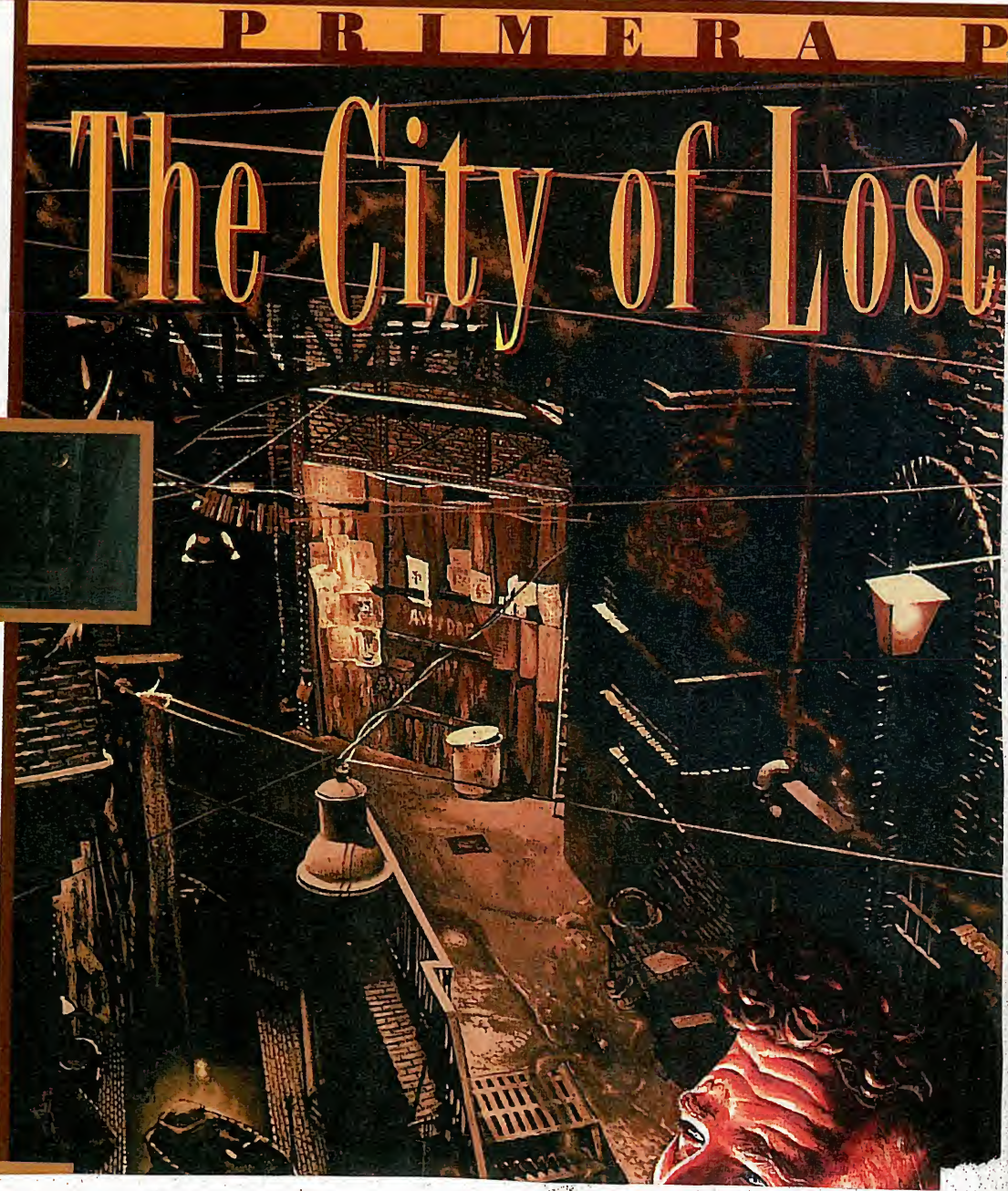


## PATIO



## PRIMERA P

# The City of Lost





## ARTE

## Children

**La delegación francesa de Psygnosis ha realizado una de las aventuras más impresionantes para PlayStation de los últimos tiempos. Súper Juegos os ofrece una amena guía del juego, dividida en dos partes.**

**L**a clase está vacía. Pieuvre, la profesora siamesa, apremió a Miette a ir a la cabaña del vigilante. Tenía que robar el dinero, pero aún no sabía cómo demonios entrar en la caseta. La muchacha salió de la escuela antes de que Pieuvre la encerrara en el sótano, y le preguntó al abuelo del patio como acceder a la cabaña. Con malos modales increpó a Miette para que le dejara en paz y le dio la preciada llave del lugar en cuestión. Antes de abandonar el patio merodeó en busca de algún objeto que pudiera serle útil más tarde. Minutos después, la jovencita se aproximó a la caseta del vigilante. Inocentemente se acercó para hablar con él y fue encerrada en un lóbrego almacén junto con un borrachete que no paraba de balbucir frases sin sentido. Tenía que encontrar la forma de salir de allí, y seguramente había un interruptor para abrir la puerta trasera. Así fue, y sin más dilación, mientras buscaba más *items* recorriendo callejuelas, avanzó hasta los muelles de la ciudad. Encima de unos fardos brillaba un objeto metálico que llamó la atención de la niña, impresionada con la majestuosa estampa del faro. Con su nueva adquisición y sin perder ojo de lo que pudiera haber entre barriles y sacas, se quedó pensando ante la puerta del faro. ¿Cómo podría distraer al vigilante para entrar a su caseta? Si la luz del faro se apagase, tal vez abandonara su puesto. La barra metálica sería una buena ayuda para conseguirlo. Efectivamente, el vigilante acudió corriendo hacia el faro. Ahora, Miette ten-

## ALMACEN



DIZ

DE LADRON



# CITY OF LOST CHILDREN

## MUELLES



## EL FARO



## CASETA







dría que buscar un escondite seguro para no acabar en el almacén otra vez. Lentamente, el vigilante se aproximó hasta el faro y entró maldiciendo a los gamberros del puerto. La niña aprovechó la oportunidad que se le presentaba y al momento se halló en el interior de la cabaña. La estancia albergaba los enseres del vigilante, un armario, un escritorio y una máquina registradora. El armario estaba electrificado y seguramente sería el escondite del dinero. En la caja registradora no había ni una moneda, pero al abrirse cortaba el circuito eléctrico del armario. Algo pequeño la mantendría abierta y Miette podría cumplir su misión. Rebuscó en sus bolsillos y halló lo que necesitaba. Ya se disponía a salir corriendo hacia la escuela con el dinero cuando el vigi-



lante abrió la puerta y empezó a forcejear con ella. Habría sido capaz de darle una paliza si no es por un enorme mocetón. Su nombre era One, y asestó un golpe certero al vigilante que le dejó sin sentido. No podía permitir que una persona mayor abusara de su autoridad con un niño. Miette le agradeció su ayuda y regresó para entregar el dinero a las pérdidas siamesas.

Por desgracia, Pieuvre no se conformó con aquel insignificante botín y enseguida envió a la niña a una misión mucho más peligrosa. Robar la caja fuerte del prestamista. Miette fue a visitar a Boule, que le entregó una botella de vino a cambio de sus canicas y encontró algo de comida, que le sería de gran utilidad más adelante. Una vez en el patio, le ofreció el vino a Pelade que se lo bebió sin apenas respirar. En un instante se quedó completamente dormido y ella aprovechó para subir a su casa. Tras revolver entre el desorden reinante en la habitación se hizo con la llave del patio. Esta le permitiría visitar la zona sur de la ciudad donde se hallaba la morada del prestamista avaricioso. Pero esto es otra historia y deberá ser contada en otra ocasión. Por ejemplo, el mes que viene.

## BOULE



## CASA DE



R. DREAMER



La aventura que nos narra **KING'S FIELD** está repleta de sorpresas, y nos irá introduciendo, sin que apenas nos demos cuenta, en el extraño mundo de sombras de esta isla. El patrón del juego sigue las directrices de un *RPG* con puntos de magia, experiencia y numerosos *items* tanto para atacar como para proteger el cuerpo de



## EJERCITOS



## DE LAS TINIEBLAS



Alexander, el protagonista de la historia. La principal novedad de este título es que se ha decantado por una perspectiva subjetiva con un desplazamiento suave del entorno 3D. Algunas veces resulta un tanto agobiante por la lentitud, sobre todo cuando huimos de un enemigo. Es en este apartado donde encontramos una galería bastante amplia de seres de otro mundo, con diferentes

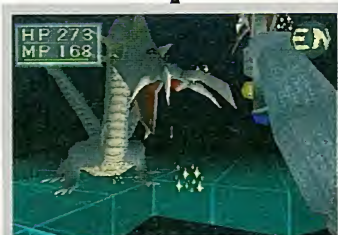
DESPUES DE NAUFRAGAR, ALEXANDER LLEGA A UNA ISLA EXTRAÑA. TRAS HABLAR CON ALCUNOS HABITANTES DESCUBRE QUE UN PODER OSCURO HA INSTAURADO UN REINADO DE TERROR QUE DEBE COMBATIR...



# CALMA MORTAL



patrones de ataque. Cuando halláis aprendido a utilizar alguna de las múltiples magias posibles, la dinámica del juego llegará a ser parecida a un DOOM, lanzando bolas de fuego y esquivando los proyectiles de demonios enfurecidos. Al contrario que en la primera parte, en KING'S FIELD se ha realizado un despliegue gráfico alucinante, con mayor variedad en las texturas de escenarios y con



### GUARIDA DEL DRAGÓN

*Al final de tu aventura te espera un gigantesco dragón dispuesto a hacerte pedazos.*

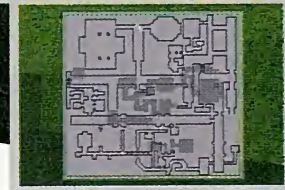


personajes más detallados. También se han incluido espacios abiertos, como los pueblos que hay en lo alto de la isla, que son una pasada a nivel gráfico. La ambientación musical contribuye a aumentar la tensión del juego, con melodías que varían en las nuevas zonas del mapeado. La lástima es que no haya sido traducido al castellano, aunque a pesar de eso, no te va a defraudar.

R. DREAMER

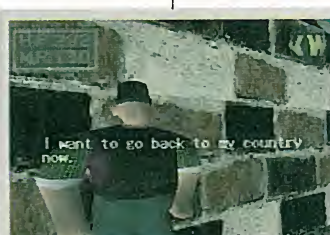


A SOLDIER OF VERDITE



### PERSONAJES

*En los pueblos hay gente que o bien te ofrece información, o bien te vende objetos muy útiles.*



SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

FROM SOFTWARE INC.

— MEGAS	CD ROM
— JUGADORES	1
— VIDAS	1
— FASES	AVENTURA
— CONTINUACIONES	NINGUNA
— PASSWORDS	NO
— GRABAR PARTIDA	SI

### GRAFICOS

Tanto escenarios como personajes hacen gala de una gran calidad. Además hay una gran variedad en el diseño de ambos.

90

### MUSICA

Las melodías acentúan el suspense a lo largo del juego, pero no creo que acabéis tarareándolas como las de otros títulos.

87

### SONIDO EX

El juego cuenta con buenos efectos sonoros, pero en algunos momentos se queda un poco vacío en este apartado.

86

### JUGABILIDAD

El juego invita a continuar descubriendo nuevas zonas y enemigos. La mecánica y los combates también ayudan.

90

90

### GLOBAL

From Software demuestra que le gusta y sabe hacer las cosas bien. KING'S FIELD es un juego compacto que consigue mantener el interés del jugador con una jugabilidad ajustada y un apartado técnico a la altura de juegos como RESIDENT EVIL o TOMB RAIDER. El no estar traducido quizá suponga una dificultad para algunos usuarios.

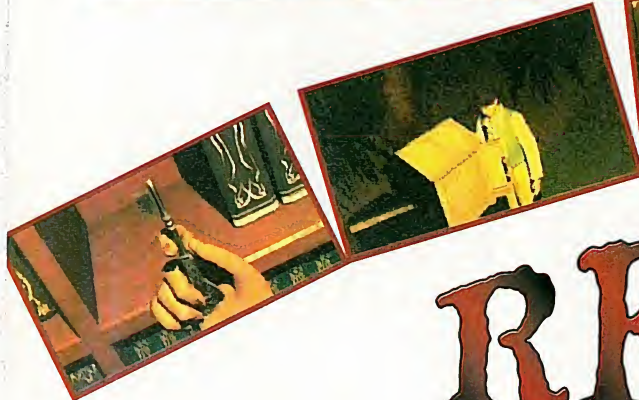
Los gráficos, la música y el argumento se conjugan a la perfección. No ha sido traducido al castellano y mucha gente se lo pensará dos veces.





**N**o recuerdo cómo vine a terminar en esta oscura y tétrica celda, sólo sé que quiero salir de aquí cuanto antes. Parece que mi misterioso compañero tiene la llave para escapar, y me la entrega gustosamente. Salgo y me refugio en la taberna, en la que encuentro una caja de cerillas. Algo me dice que el responsable de mi detención es Gordon, dueño y señor de la ciudad, así que me dirijo a su casa para averiguar algo más. En las puertas esta Jade, uno de sus secuaces. Me

agrede y me lleva ante su jefe. Gordon me cuenta la historia de la ciudad de Moons y me advierte que si no soy capaz de encontrar el camino hacia ella me matará. Me dirijo al cementerio en el que encuentro una tumba sin flores, posiblemente la amable dueña de la floristería podría darme alguna planta para alegrar esta triste lápida. En mis andares por la ciudad encuentro varios objetos que pueden ser útiles, como una lámpara en el edificio abandonado, y una llave en uno de los árboles del bosque. Voy a llevar la flor a la tumba, pero al dejarla sobre la lá-



# RECUERDOS



# 1ª PARTE

ME LLAMO

FRED, Y HACE CUATRO

AÑOS PERDI POR COMPLETO LA MEMORIA. NO SE QUIEN  
SOY, NI CUAL ERA MI OCUPACION ANTERIOR, NI TAN SOLO

SI FRED ES MI VERDADERO

NOMBRE. AL LLEGAR AL PUEBLO DE MISTY

TOWNS TUVE LA SENSACION DE QUE ESTAS CALLES ME RE-  
SULTABAN FAMILIARES, ¿SERA ESTA MI TIERRA NATAL?

pida desaparece. Gray, el padre de la chica que descansa en esta tumba, me cuenta que Gordon es el responsable de la muerte de ella. Más tarde, el espíritu de ella me hablará. Parece que los molinos son la puerta de Moons, y Gray nos da la llave del molino. Las puertas de Moons se abren cada cuatro años, y parece que éste es el año. En el molino intento subirme a la escalera, y tras tres intentos, me quedo con la escalera en las manos, tal vez me sirva para algo más. Aquí también encuentro un poco de arena, que puede ser útil. En el bosque, encontraremos una ta-

za con savia. Parece que el médico ha salido, está buscando una planta para prepararle una medicina a Gordon. Creo que vi esa hierba cerca de la prisión, a lo mejor si se la llevo me revela algo interesante. El doctor me entrega en agradecimiento un reloj, que llevo rapidamente al refunfuñon relojero, que me entregará aceite engrasante. En la casa quemada mezclo la arena y la pintura en un cubo que se encuentra en la chimenea, y después de encenderlo todo, mágicamente se transforma en tierra roja. Con todo esto me dirijo al pozo que hay en el calle-

jón. Utilizo la escalera del molino para bajar. Una vez en el interior enciendo la lámpara, avanzo y abro la primera puerta con una de las llaves. Las semillas al pie del muro hacen crecer una enredadera gigante sobre la que me encaramo. La grasa me servirá con el siguiente obstáculo, y la arena, derramada en el suelo, me desvela un pasadizo secreto. En el interior de la cripta uso la arena roja, y ésta produce un efecto mágico, inundando el ambiente con una niebla roja. La puerta a Moons está abierta, ¿qué secretos oculta?

THE PUNISHER

# VACIOS

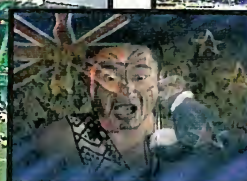
CONTINUARA...





De la mano de Jonah Lomu, la estrella de los All-Blacks, Codemasters lanza al mercado el primer simulador de rugby para PlayStation. La compañía británica ha logrado reflejar fielmente toda la espectacularidad de este deporte con un sencillo sistema de control.

# Jonah Lomu Rugby™



**A**unque existen muchos simuladores de fútbol americano, el rugby cuenta con escasos antecedentes en el mundo de las consolas. En este sentido los aficionados a esta disciplina que a su vez sean usuarios de **PlayStation** pueden considerarse afortunados por disponer de este programa. La noticia es especialmente buena si se tiene en cuenta la calidad lograda por el dúo **Codemaster-Rage**. Para la ocasión se ha contado con el gancho de **Jonah Lomu**, la sensación de la denominada «marea negra» neozelandesa. Curiosamente, el lanzamiento del compacto coincide con el anuncio de los problemas físicos de **Lomu**, que pueden obligarle incluso a abandonar



# PATADA

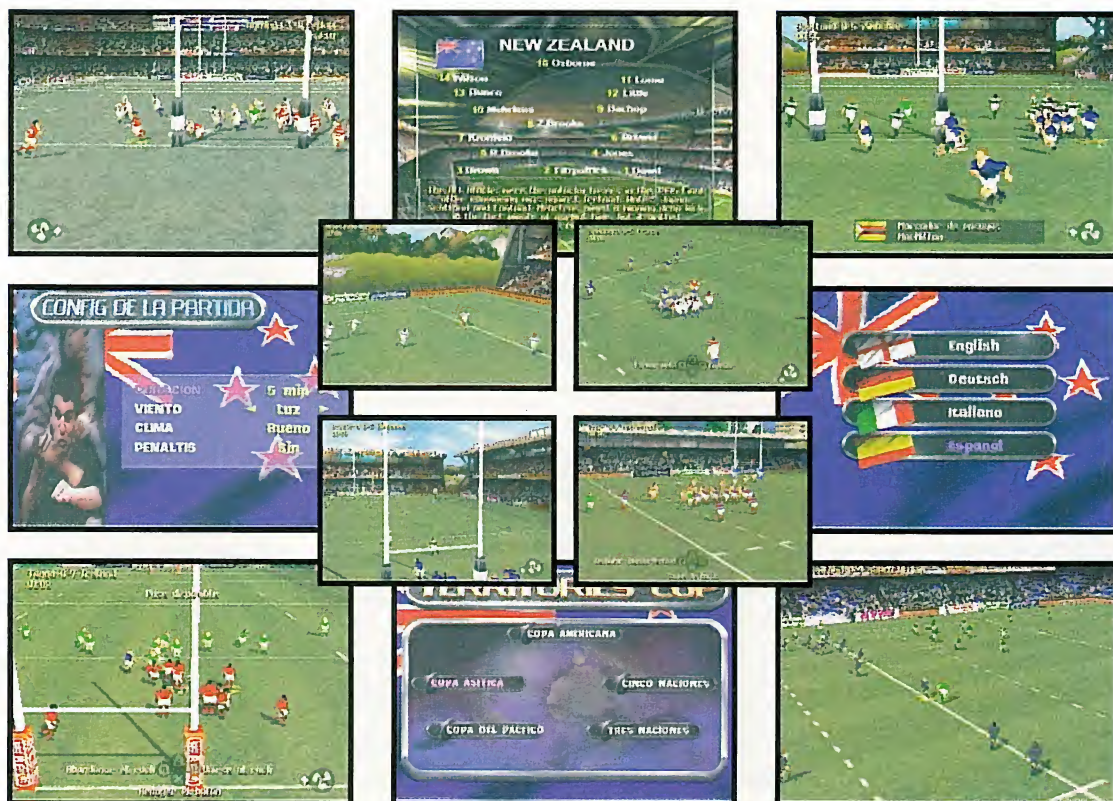


# PLAYSTATION

## a fondo



DEPORTIVO



CODEMASTERS

RAGE

MEGAS CD ROM

JUGADORES 1-4

VIDAS 1

FASES 4 COMPETIC.

CONTINUACIONES INFINITAS

PASSWORDS NO

GRABAR PARTIDA MEMORY CARD

### GRÁFICOS

Codemasters se muestra muy sobria en el diseño, aunque consigue reproducir fielmente el desarrollo de este deporte.

88

### MÚSICA

Las melodías se mantienen en un tono discreto, destacando únicamente en los canticos de los All-Blacks.

86

### SONIDO FX

Los comentarios son el aspecto más destacado en este apartado. Aunque sólo están disponibles en inglés.

90

### JUGABILIDAD

La sencillez con la que se reproducen la variada gama de jugadas que implica la práctica del rugby es digna de elogio.

92

90

### GLOBAL

Codemasters es la primera compañía en asumir el riesgo de un simulador de rugby para PlayStation. Para ello ha utilizado toda su experiencia en el terreno deportivo, la colaboración de Rage y el reclamo publicitario del actual número uno mundial de la disciplina. El resultado es un compacto completo y sumamente recomendable.

- + La jugabilidad y la sencillez en el control del juego.
- Que no se prodigue más el dúo Codemasters-Rage.

la práctica activa del rugby. Con los mencionados mimbres se ha buscado reproducir, de la forma más realista posible, las características que definen a esta disciplina deportiva. Para ello no hace alardes gráficos, limitándose a ofrecer tres cámaras con las que se cumplen con creces los objetivos marcados. La principal cualidad es la gran jugabilidad obtenida gracias a un sencillo, pero a la vez completo, sistema de control. La variedad de competiciones, entre las que se incluyen la copa del mundo, el torneo cinco naciones y partidos históricos, y la aparición de 28 selecciones con jugadores reales, completan un compacto que constituye un claro ejemplo a seguir por futuros simuladores del deporte más bestia practicado por caballeros.

CHIP & CE

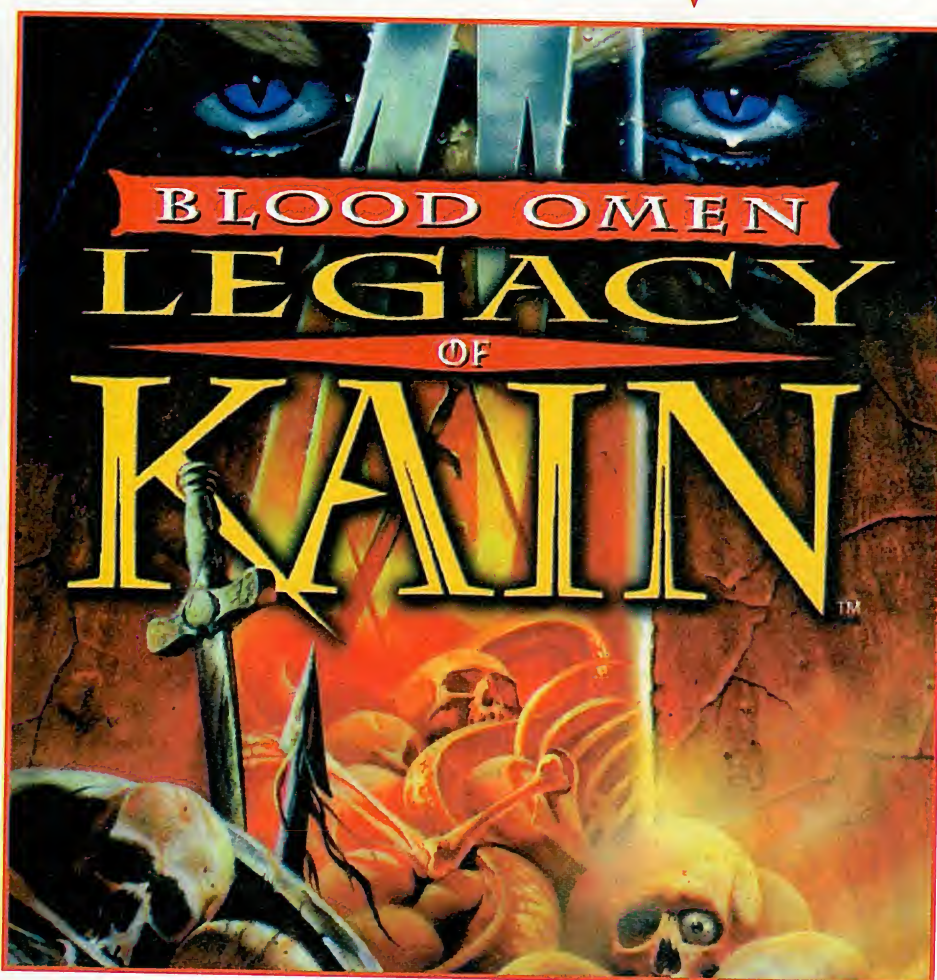
# A SEGUIR



Primer capítulo

# DIARIO DE UN VAMPIRO

Intro



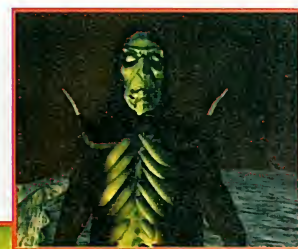
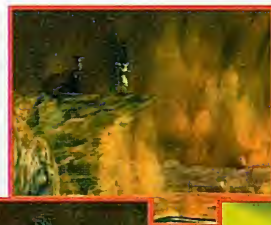
El sol agoniza hundiendo su figura anaranjada tras las montañas. En un pueblecito, un noble caballero busca hospedaje en una fonda pero el posadero se la niega y decide dormir al raso. Cual será su sorpresa al verse atacado por los lugareños que no cejarán en su empeño hasta darle descanso eterno. Kain ha muerto.

**T**ras una intro cargada de dramatismo y de un prólogo que no le va a la zaga, con otra secuencia de FMV incluida, nuestro protagonista inicia un viaje sin retorno por las desoladas tierras de Nosgoth. Abrumado por su condición de vampiro, su peregrinaje le conduce hasta los Pilares de Nosgoth. El espíritu del santuario le da las respuestas que andaba buscando. Nunca más volverá a ser humano, la úni-

ca forma de curarse es abandonar definitivamente el reino de los vivos. Sin embargo, antes tendrá que restablecer el orden natural de los pilares. Cada uno de los nueve pilares representa una condición humana y a sus guardianes que, corrompidos, han degradado el santuario llevando la miseria y la guerra a su mundo. Para que los pilares vuelvan a su estado original, Kain deberá matar a sus guardianes y enfrentarse contra su pro-



## Prologo



## Pillars of Nosgoth



El espíritu de los pilares conversa con Kain. El será el encargado de restablecer el orden del santuario y después podrá buscar la paz eterna.

tector, Malek. Con el corazón en un puño y la sed de sangre apremiando a sus instintos más primitivos, Kain regresa al pueblo donde sufrió el fatal desenlace. Perseguido por sus habitantes, causa una auténtica masacre entre sus asesinos. Avanzando entre bosques y riscos, divisa a lo lejos el siniestro castillo que alberga a Nuprator, el primero de los guardianes. Cuando Kain vea una de estas localizaciones en un icono triangular rojo y aparezca el símbolo del vampiro podrá ir volando hasta dicha zona. Sin embargo, será conveniente dirigirse hacia el lugar a pie investigando cuevas, pueblos y ca-

## Nuprator's retreat



El amenazante aspecto de la guarida de Nuprator no amilana a Kain, que con paso firme se adentra en sus salas y acaba con la vida del guardián.

## Malek Bastion

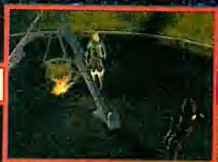


Perdido entre las montañas nevadas, Malek permanece en su fortaleza, ajeno a las intenciones de Kain de terminar con su vida.

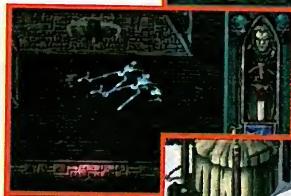
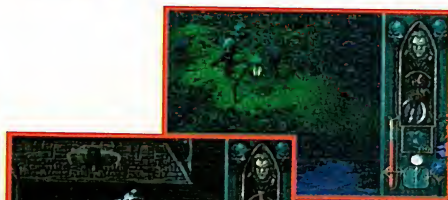




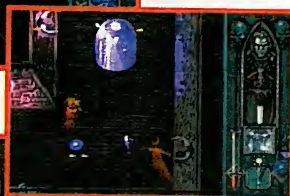
## Oracle of Nosgoth



En la sabiduría del oráculo, Kain resolverá alguna de sus dudas, pero encontrará nuevas preguntas que sólo resolverá cuando finalice su misión.



minos. De otra forma, podría dejarse objetos o poderes mágicos imprescindibles para desenvolverse por sitios innaccesibles. Por ejemplo, en la Casa de la Niebla, encontrará el símbolo para convertirse en una ligera bruma que le permitira traspasar algunas puertas, evitar los pinchos en el suelo o caminar sobre las aguas sin sufrir daño. Sigamos con las andanzas del vampiro. Cuando por fin se ha deshecho de Nupraptor, decide quitarse de enmedio a Malek, el protector de los guardianes. Este habita en un formidable bastión en las entrañas de una cordillera de picos nevados. La única forma de llegar allí es volando. El formidable castillo está guardado por las almas de guerreos muertos en combate y puesto al servicio de Malek. ¿Podrá Kain eliminar a Malek? El tiempo lo dirá, lo único que sabemos, por lo que cuentas las crónicas de esta tierra, es que Kain abandonó la fortaleza y se adentró en las montañas hasta alcanzar el Oráculo de Nosgoth. El hechicero podría solucionarle unas cuantas dudas para facilitar su trabajo. Una nueva secuencia en FMV nos muestra el diálo-



## Vorador's mansión



El camino hasta esta siniestra mansión está marcado por cráneos iluminados con fuegos fatuos. Allí mantendrá una interesante conversación con Vorador.



## Nosgoth



Este mapa muestra los parajes que Kain tiene que recorrer a lo largo de su aventura. Pueblos, fortalezas y cavernas están representados con todo detalle en el juego.

## Inventario



En el inventario, Kain podrá cambiar de arma, elegir la magia o el objeto más conveniente y la armadura adecuada para cada ocasión.

## Fuente de vida



En determinadas cavernas encontrarás esta misteriosa fuente cuyos espíritus te invitan a beber. A veces aumentará tu fuerza, otras te concederá un poder y siempre repondrá tu vida. Solo se puede beber una vez de ellas.

## Transformación



## Humano



go entre Kain y el mago. Ahora, el camino iluminado por los fuegos fatuos, que transcurre entre pântanos y ciénagas, le conducirá hasta la mansión de Vorador, el Maestro entre los vampiros. Un alma despiadada que puede ofrecerle una valiosa ayuda o terminar para siempre con las esperanzas de Kain. Antes de visitar su exquisita morada, digna de un príncipe, investiga los edificios y cavernas que hay en los pantanos. Encontrarás cosas que te resultarán imprescindibles para localizar a Vorador dentro de su mansión. Los árboles que cortan tu camino podrán ser talados fácilmente con los hachas que encuentras en el Bastión de Malek. Pero recuerda que con ellos no puedes hacer uso de magias ni otros utensilios. El mes que viene más.

R. DREAMER

## Vuelo del Vampiro

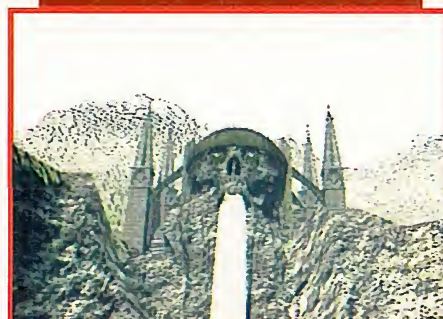


Kain tiene la capacidad para transformarse en un lobo, en un ser humano, en niebla o en vampiro, la cual irá seguida de una secuencia FMV del vuelo.

## Lobo



## Niebla





# LA FUERZA DEL GA

**Y** como no podía ser de otra forma lo hizo a lo grande, poniendo todo su empeño en crear una maravillosa adaptación de lo que hasta el momento era sólo una serie de comics: SHADOWS OF THE EMPIRE. El bautismo en lo que a *PlayStation* se refiere (nos tememos que será la úni-

ca 32 *bits* que disfrute de estos juegos) se ha realizado con dos títulos que ya lograron un gran éxito en otras plataformas (*PC* y *Macintosh*), *REBEL ASSAULT* II, y el clásico que hoy nos ocupa, *DARK FORCES*. La primera impresión que se obtiene es la de estar ante una copia idéntica a la de la versión que en su día se programase para *PC* (obviando la configuración de

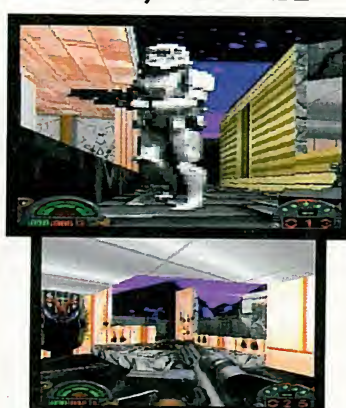
los menús). Más tarde, cuando se haya profundizado en el juego, se comprobará que la escasa suavidad con que se mueve el entorno «pseudo-3D» puede ocasionar cierto desencanto, aunque este desagradable efecto sólo se producirá en espacios demasiado abiertos. De cualquier forma, creemos que el verdadero problema de este *DARK FORCES*

radica, precisamente, en la veterania de un juego que en su día fue todo un clásico, pero que hoy, lógicamente, ya ha perdido parte de su encanto, y eso a pesar de que todavía no exista un *shoot'em-up* en primera persona que supere a este *DARK FORCES* claramente (quizás *DISRUPTOR*, y sólo a nivel técnico). La verdad sea dicha, nos tememos que este ti-

## SECRET BASE



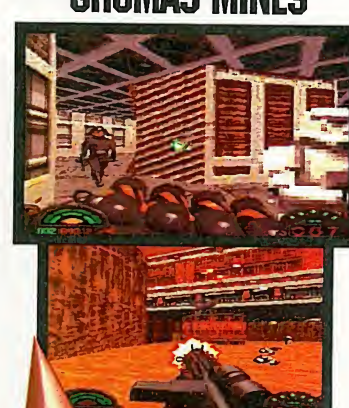
## TALAY, TAK BASE



## ANOAT CITY



## GROMAS MINES



## DETENTION CENTER



# STAR DARK FORCES WARS.

Inmersos como estamos en el que muchos han dado en llamar el año de LA GUERRA DE LAS GALAXIAS, era de esperar que Lucas Arts se decidiese a dar el salto definitivo a las consolas de nueva generación. Un juego que evoca a la saga más legendaria de todos los tiempos.





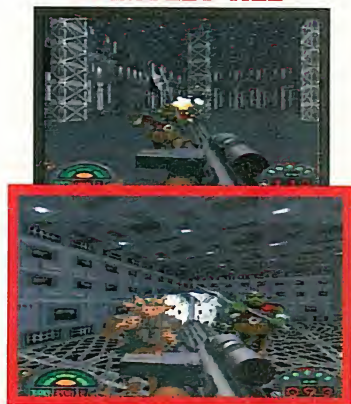
# RÍÑO

## PLAYSTATION a fondo



SHOOT-EM'UP

### RAMSEES HED



### ROBOTICS FACILITY



### NAR SHADDAA



### IMPERIAL CITY



### FUEL STATION



### CINEMAS



### THE ARC HAMMER



po de juegos (DOOM y sus clónicos) no están pensados precisamente para el *hardware* de PlayStation, y no es broma. Con todo, **DARK FORCES** proporcionará muchas horas de diversión, con catorce niveles ambientados en otros tantos mapeados inmensos, y una banda sonora que, a pesar de ser de *chip* (no son pis-

tas de audio) logra una buena calidad, aunque no comparable a la que se habría logrado incluyendo dichas pistas. En fin, **DARK FORCES** acusará el paso del tiempo (la sencillez de los cinemas lo denota), aunque siempre tendrá el apoyo de los innumerables incondicionales que están detrás de todos los productos STAR

WARS. Por cierto, se nos olvidaba lo más importante, la versión que se distribuirá en **España** contará con todos los textos en castellano, aspecto sumamente útil teniendo en cuenta la complejidad de algunas misiones. Que la fuerza os acompañe (no podía faltar).

J. C. MAYERICK



LUCAS ARTS

LUCAS ARTS

MEGAS

CD ROM

JUGADORES

1

VIDAS

3

FASES

14 MISIONES

CONTINUACIONES

NO

PASSWORDS

SI

GRABAR PARTIDA

MEMORY CARD

### GRAFICOS

Los clásicos escenarios de la trilogía están perfectamente representados en los catorce mapeados del juego.

90

### MUSICA

Además del tema central que todos conocemos, el juego está repleto de temas que dotan de un tenso ambiente al juego.

89

### SONIDO EX

Voces, gritos, puertas que se abren y, como no, el inolvidable sonido de los láser, perfectamente representados.

90

### JUGABILIDAD

A pesar de que en algunos momentos la suavidad no sea la tónica general, el juego sigue siendo adictivo como siempre.

90

90

### GLOBAL

**DARK FORCES** es, a pesar de todo, **DARK FORCES**.

Los que hemos tenido la oportunidad de poder jugar con la versión original de este juego, sabemos lo genial que puede llegar a ser. Da igual que no sea tan suave como debiera, ya que sólo introducirse en el mundo STAR WARS ya es un aliciente suficientemente importante.

**DARK FORCES**, **DARK FORCES** y más **DARK FORCES**... ¿qué más se puede pedir? La brusquedad de movimientos que se produce en lugares demasiado abiertos.





# FUTURO

Dos viajeros en el tiempo irrumpen en plena Edad Media junto a Camelot, la morada del Rey Arturo. Valiéndose de su superioridad tecnológica se apoderan, sin apenas resistencia, de la mítica espada Excalibur. Sólo Merlin está capacitado para planear el rescate de tan preciado tesoro y decide enviar a su sobrina Beth al futuro para llevar a cabo tan peligrosa misión.



**D**espués de haber disfrutado durante el año pasado con dos grandísimas aventuras, como son RESIDENT EVIL y TOMB RAIDER, Telstar sale al paso con un juego que intenta suplantar, sin éxito, a estos dos monstruos del videojuego. Y digo que sin éxito porque EXCALIBUR adolece de ciertas carencias para encontrarse en el Olimpo de los Dioses. Para empezar, el diseño de la protagonista se encuentra a años luz de Lara Croft, sobre todo en lo que a la animación se refiere. Sin embargo,

Tempest ha aprovechado de forma magistral la capacidad de PlayStation para generar efectos luminosos. En los pasillos contemplaremos cómo cambia la intensidad de la luz en el cuerpo de Beth cuando pasa junto a las antorchas. Además, el entorno 3D del juego se mueve con suavidad y rapidez (podemos hablar de un apartado técnico casi perfecto) y los escenarios van ganando en detalle según vamos avanzando en el juego. Pero toda la maestría que los programadores han plasmado en el apartado técnico no se ve reflejada en el aspecto más importante, la jugabilidad. A pesar de la



# IMPERFECTO

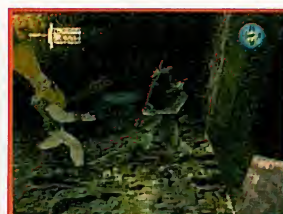
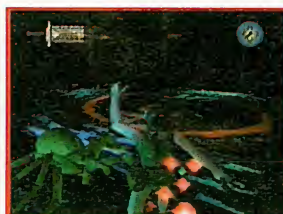
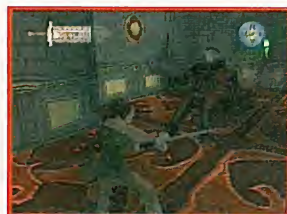


# PLAYSTATION

## a fondo



AVENTURA 3D



### ENEMIGOS

EXCALIBUR cuenta con una gran variedad de enemigos, desde arañas y escorpiones gigantes, pasando por zombies, hasta robots y andróides.



TELSTAR	
TEMPEST	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1
VIDAS	1
FASES	13
CONTINUACIONES	NINGUNA
PASSWORDS	91
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

### GRAFICOS

Los efectos de luz y el entorno 3D son de gran calidad, pero el diseño de la protagonista no está al mismo nivel.

90

### MUSICA

Las melodías se encuentran acordes con el mundo futurista del juego, aunque sin llegar a deslucir en ningún momento.

86

### SONIDO EX

Los programadores no han realizado una gran labor con los efectos de sonido. Sobre todo por la escasa variedad.

81

### JUGABILIDAD

El juego es largo, pero resulta un tanto lineal y repetitivo tanto en los ataques como en los puzzles que encontramos.

84

85

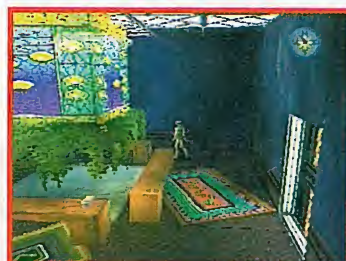
### GLOBAL

Telstar nos ofrece una aventura que puede ser ideal para pasar el rato, siempre y cuando ya hallamos disfrutado con los mejores juegos del mercado. En su lugar os recomiendo TOMB RAIDER como la alternativa más acertada. EXCALIBUR, a pesar de un excelente apartado técnico, carece de la jugabilidad de los grandes.

- + Los subtítulos de los diálogos están en castellano.
- Que el juego resulta lineal con puzzles sencillos y repetitivos.



### GOLPE ESPECIAL



### CAMARAS



### PROJECT EDEN



diversidad de enemigos y la extensión de las fases, EXCALIBUR resulta lineal. En TOMB RAIDER nos movíamos en un mundo 3D en todas direcciones incluso arriba y abajo, teniendo que escalar muros o descender abismos. Aquí no. Toda la acción transcurre a una

misma altura y no hallamos el toque plataformero que había en la aventura de Lara. Los puzzles no suponen quebraderos de cabeza, pues son repetitivos y algo sencillos, sobre todo al principio. Aún así si ya has disfrutado con otras aventuras, podrás pasar un buen ra-

to con EXCALIBUR 2555 aunque sin esperar demasiado de un título que se ha quedado a medio camino para ser una estrella. Por lo menos, cuenta con subtítulos traducidos al castellano, cosa de agradecer en los tiempos que corren.

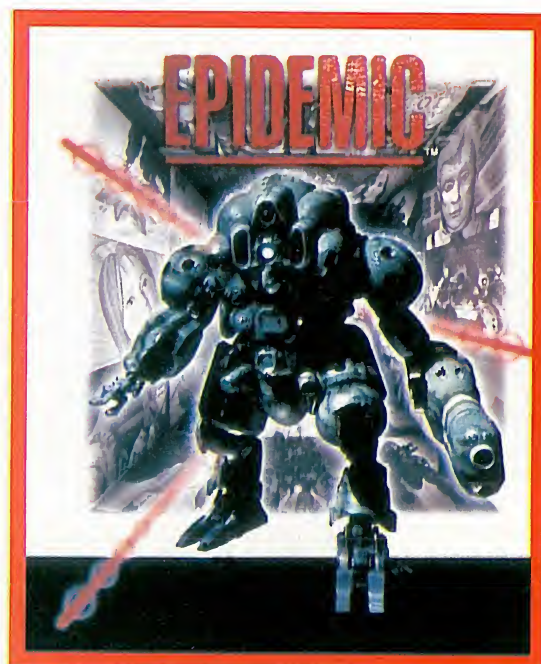
R. DREAMER



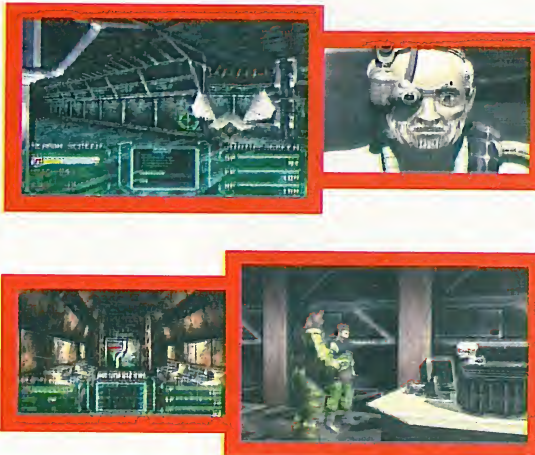
## MAPA



SIN EL MAPA, PERDERSE EN ESTE GRAN LABERINTO ES ALGO TAN SENCILLO COMO PEINAR A THE SCOPE. EL ÚNICO FALLO QUE TIENE ES QUE HAY QUE PAUSAR EL JUEGO PARA ACTIVARLO, Y A LA LARGA ES INCÓMODO.



DE TODOS LOS INVITADOS QUE HAN ASISTIDO A LA GRAN FIESTA DE LOS JUEGOS DEL TIPO DOOM EN PLAYSTATION, EPIDEMIC NO VA A SER UNO DE LOS QUE DESTAQUE POR DERROCHAR GRACIA Y SIMPATIA.



**K** ILEAK THE BLOOD, nombre con el que se conoció la primera parte de EPIDEMIC, fue uno de los primeros juegos que salieron para PlayStation en Japón y EE.UU. y el programa pionero de su género en dicha consola. Aquel juego, para los que no lo recuerden, se desmarcaba bastante de los tradicionales shoot'em-up en perspectiva subjetiva al potenciar

# POCO INFECCIOSO



# PLAYSTATION

## a fondo



SHOOT 'EM-UP

los elementos de aventura sobre los de acción total, con disparo casi constante. **EPIDEMIC** sigue esta misma línea.

El diseño gráfico, aunque tremendamente sobrio, está muy cuidado y demuestra un exquisito buen gusto y muchas ganas de trabajar por parte de los programadores. Ejemplar en el empleo de las texturas (no han recurrido en ningún momento a la repetición sistemática de estructuras en paredes y suelos), se ha dotado al juego de una tremenda sensación de variedad en cada escenario. Los enemigos están más cuidados, pero siguen siendo un tanto fríos y, por muy complejos que sean



los robots, estos artilugios no producen el efecto de las bestias de **DOOM** u otros títulos. Ese es quizá su punto más débil porque, aunque también se le puede acusar de cierta lentitud en los movimientos, se ha incluido un sistema de propulsión para desplazarse a toda velocidad que lo disfraza. En cuanto a la jugabilidad, **EPIDEMIC** tiene algunos elemen-

tos de puzzle interesantes y algo más de acción que su predecesor, pero en su conjunto echamos de menos un poco más de garra. A medida que avanzamos niveles los elementos de disparo aumentan, y la dificultad de los rivales y jefes de nivel (los primeros sólo merecen el calificativo de jefecillos), le dan un poco más de vidilla al asunto. Gracias a esto, a partir de la tercera fase **EPIDEMIC** ya tiene más ambiente.

En resumen, **EPIDEMIC** consigue superar a su antecesor pero se queda un poco lejos de lo que el aficionado suele buscar en estos programas: emoción.

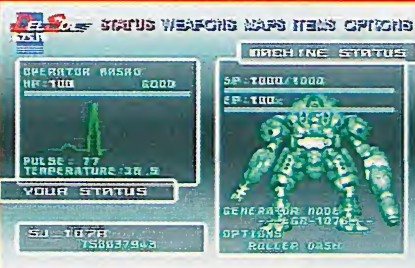
DE LUCAR



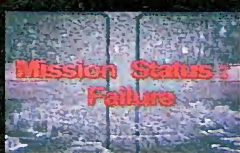
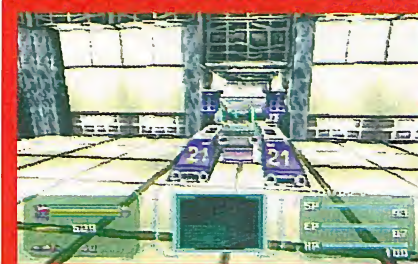
ALGUNAS LLAVES SON TAMBIÉN CLAVES PARA RESOLVER PUZZLES.



EL ARSENAL ES COMO EL DE LA MILI: ESCASO, SOFISTE Y SIN GARANTÍA.



ARRIBA, UNA TÍPICA IMAGEN DE THE SCOPE TRAS LAS VACACIONES: MORENO Y DORMIDO EN EL TRABAJO.



# EPIDEMIC™

ASC	
ASC	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1
VIDAS	1
FASES	+8
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

### GRÁFICOS

La vistosidad de los escenarios contrasta con la elementalidad de los enemigos. Ejemplar en el empleo de texturas.

88

### MÚSICA

Unas cuantas melodías tipo películas de misterio y bastante bien ambientadas para las características del programa.

86

### SONIDO EX

Voces robóticas, que se entienden bastante bien, y unos efectos bastante sencillos pero correctos y variados.

84

### JUGABILIDAD

Es algo más lento y mucho menos emocionante que otros programas del género, pero acaba por enganchar.

75

80

### GLOBAL

**EPIDEMIC** sigue fiel al concepto de juego de su antecesor. Por desgracia, en su salida al mercado **EPIDEMIC** no va a tener la fortuna de no encontrarse rivales en el camino. Todo tiene un nivel correcto, hay detalles que son incluso excepcionales, pero en conjunto, se halla lejos de alcanzar las cotas de calidad de los grandes.

Gráficamente tiene aspectos ejemplares. Le falta la garra y la emoción de otros juegos.



# STAR WARS REBEL ASSAULT II™



Aunque REBEL ASSAULT II no es ni mucho menos una novedad (apareció en PC y Mac hace ya mucho tiempo) justo es mencionar que, por lo menos, lo ha hecho por la puerta grande. Dos CDs conforman uno de los títulos insignia de la todopoderosa compañía norteamericana Lucas Arts.

## EL IMPERIO CONTRA EL TEDIO



# PLAYSTATION

## a fondo



ARCADE

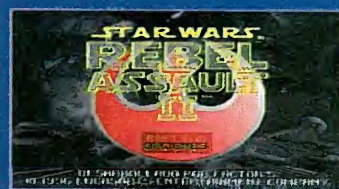


Si os decimos que gran parte del atractivo de **REBEL ASSAULT II** está en el uso del *Full Motion Video*, muchos pensaréis que nos hemos vuelto locos. Efectivamente, nunca nos ha gustado la utilización del *FMV* para otra cosa que no fuesen las *intros*, y de hecho, la primera parte de este título que apareció para la *Mega CD* de **Sega** fue centro de todas nuestras críticas. El tema cambia cuando se comprueba que sus creadores le han dado un poco más de vidilla a dicha técnica, integrando modelos en 3D sobre la acción del juego. Con esto se consigue un mayor realismo y un poquito más de interactividad por parte del jugador, lo que no es poco. Al final nos encontraremos con quince fases repletas de combates, paseos por los campos de asteroides e, incluso, forcejeo



os con las tropas imperiales cual juego tipo **OPERATION WOLF** (salvando las diferencias). Todo ello se adereza con una impresionante banda sonora sacada de la recopilación que se hizo en 1993 de la trilogía, lo que inevitablemente le ha llevado a **Lucas Arts** a dividir el juego en 2 CDs. ¡¡Y con textos y voces en castellano!!

J. C. MAYERICK



LUCAS ARTS

FACTOR 5

MEGAS	2 CD ROM
JUGADORES	1
VIDAS	5
FASES	15
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

### GRAFICOS

Aunque los personajes son actores, los fondos están hechos por ordenador. Los objetos en 3D están muy logrados.

91

### MUSICA

Posiblemente no tenga mérito una banda sonora grabada en pistas de audio, pero sí lo tiene su perfecta integración.

94

### SONIDO EX

Todos y cada uno de los sonidos que permanecen grabados en nuestra mente han sido reproducidos fielmente.

90

### JUGABILIDAD

Si algo no se le puede negar a **REBEL ASSAULT II** es que resulta jugable. Lástima que sea algo fácil de acabar.

90

91

### GLOBAL

Es posible que calgamos de nuevo en el tópico, pero es cierto que los amantes de la saga de las galaxias deben estar satisfechos. **REBEL ASSAULT II** fue la consolidación de una técnica a la que se tardó mucho tiempo en sacar el jugo. **Lucas Arts** ha dado una lección de cómo hacer una auténtica película en una consola de 32 bits.

- + El mejor *Full Motion Video* que hemos visto nunca. Textos y voces en castellano.
- Por su escasa dificultad, es posible que no nos dure todo el tiempo que sería deseado.



# CRYPT KILLER



Zombies, gárgolas, momias o la horrible Medusa son algunos de los pobladores de la fauna de la última producción de Konami para 32 bits.

Un trepidante homenaje a las películas de serie B en el que podrás recorrer a tiro limpio las ruinas de una pirámide o los templos de Grecia.



Aunque no gozó de demasiado éxito en su paso por los salones recreativos, **CRYPT KILLER** posee todos los elementos necesarios para hacer felices a los amantes del *shoot'em-up*, en especial a los fans de esa joya intemporal llamada **OPERATION WOLF**. Dividido en seis emocionantes fases (con tres subniveles y jefazo cada una), Konami no podía encontrar un título mejor para acompañar el lanzamiento europeo de la **Hyper-Blaster**, su pistola para **PSX**, que viene a sustituir a la recortada de la *coin-op*. Como en el recordado **BEAST BUSTERS** de

SNK, los enemigos a batir en el juego son toda una colección de seres de ultratumba, desde zombies y gárgolas hasta los entrañables esqueletos de Jasón y los Argonautas. Criaturas del cine de «serie B» y entes mitológicos se dan cita en un juego que combina escenarios generados mediante polígonos y mapeado de texturas con enemigos en 2D y mucho *scaling*. En el plano de la jugabilidad, **CRYPT KILLER** no posee mancha alguna. Es tremendamente divertido (sobre todo a dos jugadores) y posee los suficientes niveles de dificultad para ajustarse a las habilidades de todo tipo de jugadores. Quizás flojea algo en el apartado técnico, pero es justo reconocer que la re-

# Por el Valle de



# SATURN-PLAYSTATION

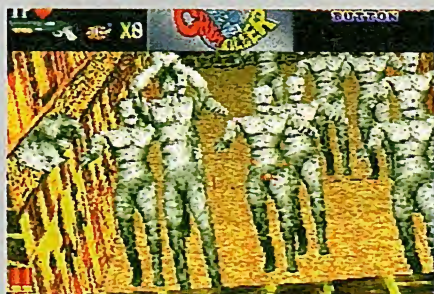
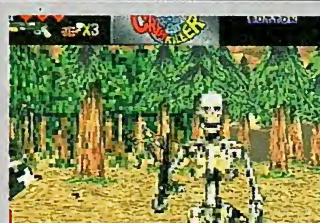
## a fondo

### SHOOT 'EM-UP



### VERSION SATURN

Con las texturas más toscas que se recuerdan en Saturn, los churrescos gráficos de esta versión son una pálida sombra al lado de los de PSX.



creativa no era tampoco ninguna maravilla. En su favor tiene la opción de elegir diversos caminos durante el juego, lo que permite acceder a un gran número de subfases diferentes. Quizás un mayor esfuerzo en el

aspecto gráfico (sobre todo en Saturn) hubiera bastado para consagrar a CRYPT KILLER a la categoría de clásico. A pesar de ello se queda en un gran juego, ideal para jugar con pistola.

NEMESIS



KONAMI	
KCEB	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-2
VIDAS	3
FASES	6
CONTINUACIONES	3
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	NO

### GRAFICOS

Simplemente correctos, es el principal punto débil del juego. En el caso de Saturn, las texturas son poco más que patéticas.

79

### MUSICA

Melodías cargadas de suspense que ambientan la acción como si de una película se tratase. Bastante conseguidas.

85

### SONIDO EX

La voz del viejo Tobias que aparece antes de elegir camino es buena, pero el eco hace que no te enteres ni «teche».

83

### JUGABILIDAD

Esta puntuación está condicionada a que juegues con pistola. De esta manera podrás extraer toda la diversión del juego.

89

87

### GLOBAL

Viendo el paño de que estaba hecho la máquina original, no esperábamos de CRYPT KILLER una maravilla técnica, pero sí algo más. Por suerte, Konami lo compensa con una gran jugabilidad y horas y horas de diversión, empuñando la HyperBlaster mientras acogotas zombies y espárces intestinos por la pantalla.

- + Jugar con otro amigo y sendas pistolas. Juego y risas garantizadas.
- Las texturas de Saturn las ha debido diseñar un chimpancé mope y algo borracho.

# las Sombras





# FUEGOS

AKKAIM ESTÁ REALIZANDO UNA SERIE DE TÍTULOS BASADOS EN PELÍCULAS QUE, SEGURAMENTE, OBTENDRÁN MÁS RENOMBRE QUE ESTOS JUEGOS. EL POR QUÉ ESTÁ BASTANTE CLARO. LA MAYORÍA DE ELLOS PARECEN HABER SIDO DESARROLLADOS EN TIEMPO RECORD CON LA CONSIGUIENTE PERDIDA DE CALIDAD EN EL PRODUCTO ACABADO.

**Y** este es el caso de **DRAGON HEART**. A pesar de que los paisajes y el ambiente han sido perfectamente recreados con unos gráficos de ensueño y algún que otro efectillo de luz, la animación del personaje parece más propia de un lanzamiento para 16 bits que para una consola de nueva generación. El juego sigue el argumento de la película. Encarnando al personaje interpretado por **Dennis Quaid** os veréis envueltos en un mundo azotado por los caprichos de un rey injusto. El héroe luchará contra villanos y dragones contando con la valiosa ayuda de Draco, un dragón que aparece-

rá cada vez que toquéis un cuerno. Para su entrada en escena se ha utilizado un *scaling* que vuelve a dejar en evidencia la valía de este grupo de programación.

Por un momento llegué a pensar que estaba ante de la versión de *Super Nintendo*, pero no. Se trataba de la entrega para consolas de 32 bits. En cuanto a la mecánica de los combates, que se queda en poco más que ataque-defensa, según avanzáis podréis aprender algún que otro golpe nuevo y más efectivo. No es que revolucionen el juego, pero sí le dan vida. Al final de cada uno de los niveles, un dragón estará esperando achicharraros con su cálido aliento convirtiéndose en



**PINE  
FOREST**



**CREEK**

## A VOLAR



ENTRE LA PRIMERA Y SEGUNDA FASE VOLARÁS ENCIMA DEL DRAGÓN. SIGUE LAS FLECHAS PARA LLEGAR AL FINAL.



**DARK  
FOREST**



# DE ARTIFICIO

## DRACO



Este DRAGON TAN TEMIBLE SE CONVERTIRÁ EN UN FIEL ALIADO QUE OS PERMITIRÁ DESCUBRIR NUEVAS ZONAS.



## PLAINS OF LATHEON



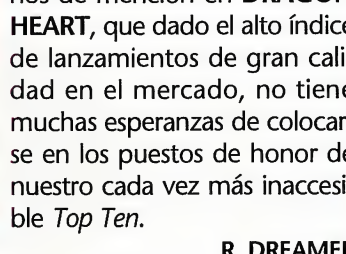
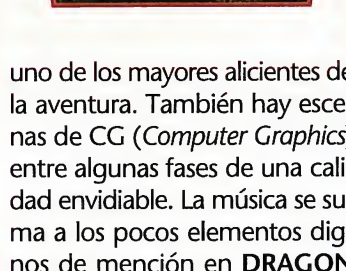
## PENDAWODD



## VILLAGE OF FYRD



## DRAGONES



uno de los mayores alicientes de la aventura. También hay escenas de CG (Computer Graphics) entre algunas fases de una calidad envidiable. La música se suma a los pocos elementos dignos de mención en **DRAGON HEART**, que dado el alto índice de lanzamientos de gran calidad en el mercado, no tiene muchas esperanzas de colocarse en los puestos de honor de nuestro cada vez más inaccesible Top Ten.

R. DREAMER

## DRAGONHEART FIRE-STEEL

ACCLAIM

FUNCOM

MEGAS CD-ROM

JUGADORES 1

VIDAS 3

FASES 16

CONTINUACIONES NO

PASSWORDS SI

GRABAR PARTIDA SI

## GRAFICOS

Los fondos creados para el juego son preciosos, pero el protagonista y su animación dejan mucho que desear.

80

## MUSICA

Sin duda podemos decir que éste es el apartado más sólido y de mayor calidad de este mediocre lanzamiento.

90

## SONIDO FX

Los sonidos metálicos son muy realistas, el resto es aceptable pero no cubre la amplia gama de efectos requeridos.

81

## JUGABILIDAD

Los combates son sencillos y el juego resulta lineal exceptuando algunas subidas y bajadas que no aportan nada.

68

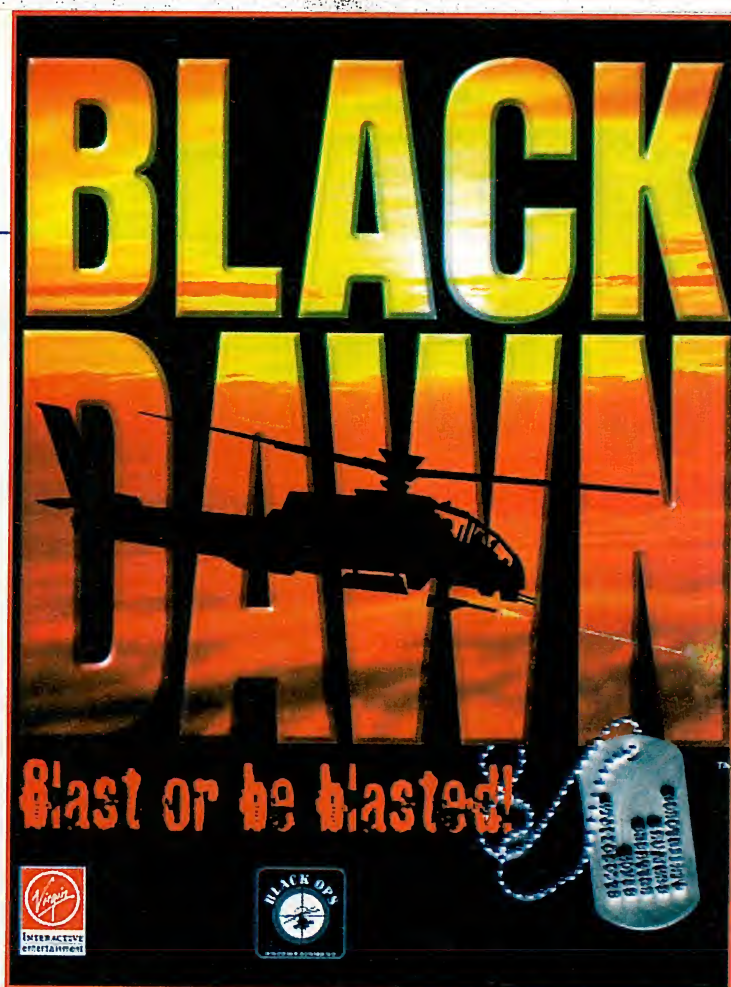
75

## GLOBAL

La adaptación de películas al mundo del videojuego no está supliendo un despliegue de calidad por parte de Acclaim. Con **DRAGON HEART** vuelve a rozar la mediocridad en un título que apenas nos dejará el recuerdo de unos paisajes bellos y una mecánica de juego bastante simple y que no logra captar la atención del jugador.

Los fondos del juego y la música son los dos grandes alicientes de este CD. El juego resulta bastante lineal y la mecánica es tan sencilla y repetitiva que aburre.





El nuevo arcade de Virgin permite disfrutar de una impresionante variedad de misiones a los mandos de un dinámico helicóptero. La jugabilidad se pone al servicio de PlayStation y Saturn con un programa en la línea de la saga STRIKE.



# DUELO EN LAS ALTURAS

FASE 1



FASE 2

FASE 4

Los arcades basados en helicópteros han tenido muchos representantes en el mundo de los videojuegos desde los entrañables tiempos de *Spectrum*. Sin remontarnos a esas fechas, la principal saga ha sido la realizada por **Electronic Arts** con sus **STRIKE**. La reciente aparición del magnífico **SOVIET STRIKE** para **PlayStation** y **Saturn** ha supuesto un obligado punto de referencia para cualquier título dentro de este género. **BLACK DAWN** utiliza como hilo conductor la defensa del mundo a los

ataques terroristas. La citada excusa sirve para ofrecer una impresionante variedad de escenarios en los que hay que cumplir distintas misiones. Estas pueden agruparse en tres bloques. El primero consiste en la destrucción de diferentes objetivos (armas, edificios, etc), el segundo requiere el rescate de prisioneros, mientras que el último obliga a recoger objetos diversos. La ayuda para realizar estas operaciones se pone de manifiesto en un pequeño mapa radar, y en tres tipos de iconos (armas, combustible y escudo), que aparecen al destruir a los ene-







## SIMULADOR



## OPCIONES

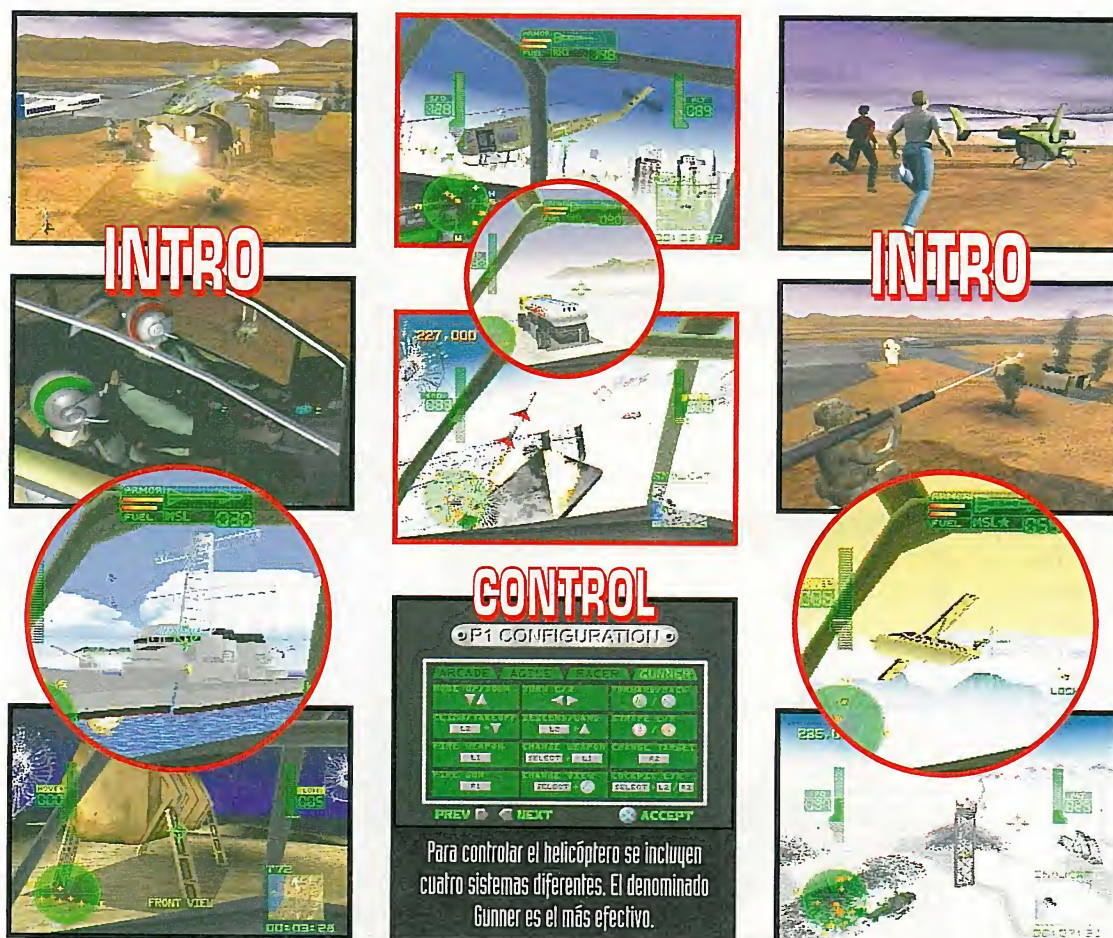
> Enter Password 0000  
 Controller Setup Arcade  
 High Scores  
 Difficulty Normal  
 CD Music  On  
 Sound FX  On  
 Load Game  
 Save Game  
 Credits

◀ Select ▶ Back  
 X Abort

Las diferentes perspectivas incluidas ofrecen su mayor espectacularidad en las imágenes ofrecidas desde la cabina.

do, un desplazamiento mucho más suave. Además, multiplica el número de misiones y hace posible seguir el juego desde dentro de la carlinga junto a otras tres perspectivas más. La jugabilidad y la variedad hacen que el nuevo lanzamiento de **Virgin** sea un magnífico sistema para tener un apasionante duelo en el aire.

CHIP & CE



### SCRAMBLE OPTIONS

**VIRGIN**



MEGAS CD ROM

GADDORES 1

—VIDAS 1

—FASES 7

—CONTINUACIONES INFINITAS

—PASSWORDS 51

ABAR PARTIDA	SI
--------------	----



## 90

Aunque no alcancen la definición de los logrados en otros programas de su género, la calidad es más que notable.

## 00

La melodía que ameniza durante las pantallas de opciones refleja el ambiente de las clásicas películas de guerra fría.

## 90

Los efectos de sonido son uno de los grandes aciertos del programa. Destacan las explosiones y la voz del copiloto.

## 92

La suavidad de movimientos, su fácil control y la gran variedad de misiones, le otorgan una jugabilidad a prueba de bomba.

91

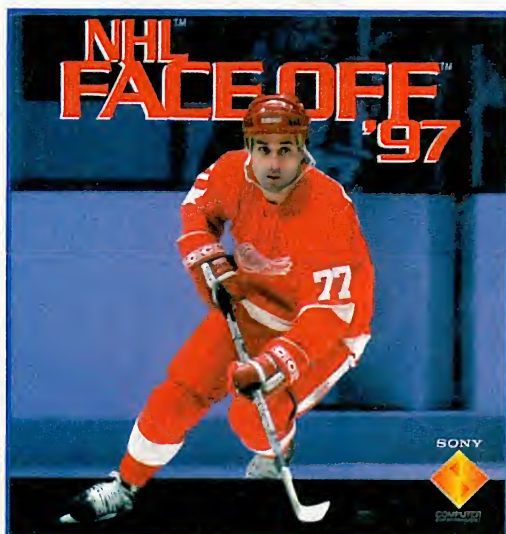
## GLOBAL

La reciente aparición de **SOVIET STRIKE** para PlayStation y Saturn supone un duro rival para el nuevo lanzamiento de Virgin. Sin embargo, a pesar de no tener la misma espectacularidad visual, la variedad de opciones y la jugabilidad hacen posible que pueda competir con el título de EA en igualdad de condiciones.

- + La jugabilidad lograda lo convierten en una auténtica joya.
- La presencia en el mercado de títulos con características similares.



# Jó, qué HOCKEY



La segunda parte de NHL FACE OFF actualiza las plantillas de los equipos de la liga americana, aunque presenta escasas novedades técnicas respecto a su antecesor.



## Editor



## Trasposos



## Menú



## Pelea



**H**ace casi un año la división americana de Sony creó NHL FACE OFF. Este título se convirtió en el primer simulador de hockey sobre hielo para PlayStation, sirviendo como piedra de toque para los escasos títulos que han aparecido con posterioridad. Desde entonces, los usuarios de este soporte únicamente han contado con NHL POWER PLAY 96 (Virgin) y NHL '97 (EA), dos programas con características muy similares con los que se situó el listón a gran altura. NHL FACE OFF se convierte en el primer título de PSX con dos representantes dentro del hockey. Una vez más, la principal diferencia con su antecesor es la actualización de las plantillas, en las que se incluyen los auténticos protagonistas de los 26 equipos de la NHL, junto a las selecciones de las estrellas. Sin embargo, en el apartado técnico se hacen escasas mejoras, manteniendo las cuatro cámaras y haciendo pequeñas variaciones en el apartado gráfico. Estas mejoras contribuyen al aumento de su jugabilidad, sin afectar a la rapidez de la anterior entrega. Las opciones son prácticamente iguales, editor y trasposos incluidos, siendo las principales novedades el regreso de las peleas y el incremento de, dos a ocho, jugadores simultáneos.

CHIP & CE



SONY	
KILLER GAME	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-8
VIDAS	1
FASES	2 COMPETIC.
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

## GRAFICOS

Escasas mejoras en el apartado gráfico. La cámara a pie de pista sigue mostrando las imágenes más espectaculares.

84

## MUSICA

Sólo aparece en la intro, ya que durante los menús únicamente se recogen las melodías de órgano típicas de este deporte.

75

## SONIDO FX

Las mencionadas melodías de órgano son lo más destacado. Únicamente se escucha al lacotear tras un gol o falta.

77

## JUGABILIDAD

Manteniendo la velocidad de su antecesor, el juego es más fluido. Hay más peleas y jugadores simultáneos.

85

83

## GLOBAL

El lanzamiento de Sony es el primer título de hockey en tener dos entregas para PlayStation. Aparte de la obligada actualización de plantillas, las novedades son muy escasas. Además, la presencia de competidores tan cualificados como NHL '97 y NHL POWER PLAY 96 hacen que su valoración global no sea excesivamente brillante.

Las edgas creadas de forma expresa para PlayStation empezarán a dar fruto. Escasez de novedades con respecto a la primera entrega.



# Descubre la mejor forma de comprar el mejor software

**CENTRO MAIL**



## Need for speed II

La segunda parte de este emblemático título cuenta con un sinfín de mejoras. Nuevos coches como Jaguar XJ220, McLaren F1, Lotus Spirit V8, y el Ford G90, son algunos ejemplos de estos magníficos bólidos. Nuevos circuitos con nuevos obstáculos e infinidad de espectaculares paisajes. El juego está plagado de imágenes de vídeo de los súper deportivos que aparecen en el juego en plena demostración de sus facultades. Un deleite para la vista y el oído.



**7.990**

Voces, textos  
y manuales en español

precios  
i.v.a.  
incluido

## Pídelo en tu Centro Mail más cercano o llamando por teléfono

**CENTRO MAIL**

**ÁLAVA**  
Vitoria-Gasteiz C/Manuel Iradier, 9 ☎13 78 24

**ALICANTE**  
Alicante C/ Padre Mariana, 24 ☎514 39 98  
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ☎546 79 59

**ALMERÍA**  
Almería Av. de La Estación, 28 ☎26 06 43

**ASTURIAS**  
Gijón Av. de La Constitución, 8 ☎534 37 19

**BARCELONA**  
Barcelona • C/ Pau Claris, 97 ☎412 63 10  
• C.C. Glories - Av. Diagonal, 280 ☎486 00 64  
• C/ Sants, 17 ☎296 69 23  
Badalona • Olot Palmer, s/n ☎465 62 76  
• C/ Soledad, 12 ☎464 46 97  
Manresa C/ Angel Guimerà, 11 ☎872 10 94  
Mataró C/ San Cristóbal, 13 ☎796 07 16  
Sabadell C/ Filadors, 24 D ☎713 61 16

**BURGOS**  
Burgos C.C. de la Plata, Planta Alta, Local 7 ☎22 27 17

**CÓRDOBA**  
Córdoba María Cristina, 3 ☎48 66 00

**GIJÓN**  
Gijón C/ Joan Regla, 6 ☎22 47 29

**GRAN CANARIAS**  
Las Palmas de GC C/ Presidente Alvear, 3 ☎23 46 51

**GRANADA**  
Granada C/ Martínez Campos, 11 ☎26 69 54

**HUESCA**  
Huesca C/ Argensola, 2 ☎23 04 04

**JAÉN**  
Jaén Pasaje Maza, 7 ☎25 82 10

**LA CORUÑA**  
La Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ☎14 31 11  
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracedo, 13 ☎59 92 88

**MADRID**  
Madrid • C/ Montero, 32 2º ☎522 49 79  
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ☎527 82 25  
• C.C. La Vaguada, Local T-038 ☎378 22 22  
Alcalá de Henares C/ Mayor, 89 ☎880 26 92  
Alcobendas C/ La Constitución, 15, Loc. 4 ☎652 03 87

Alcorcón C/ Cisneros, 47 ☎642 62 20  
Móstoles Av. de Portugal, 8 ☎617 11 15

**MÁLAGA**  
Málaga C/ Almansa, 14 ☎261 52 92  
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ☎246 38 00

**MALLORCA**  
Palma de M. • C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ☎72 00 71  
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. Ing. G. Roca, 54 ☎40 55 73

**NAVARRA**  
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ☎27 18 06

**PONTEVEDRA**  
Vigo Pza. de la Princesa, 3 ☎22 09 39

**SALAMANCA**  
Salamanca C/ Toro, 84 ☎26 16 81

**SEGOVIA**  
Segovia C.C. Almuzara, 2ª Local 4 - C/ Real ☎43 67 50

**SEVILLA**  
Sevilla C.C. Los Arcos-Av. Andalucía ☎467 52 23

**STA. CRUZ DE TENERIFE**  
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ☎29 30 83

**VALENCIA**  
Valencia • C/ Pintor Benedito, 5 ☎380 42 37  
• C.C. El Saler local 32, A - El Saler 16 ☎333 96 19

**VALLADOLID**  
Valladolid C.C. Avenida-Pº Zorrilla, 54-56 ☎22 18 28

**VIZCAYA**  
Bilbao Pza. Arrikibar, 4 ☎410 34 73  
Las Arenas C/ del Club, 1 ☎464 97 03

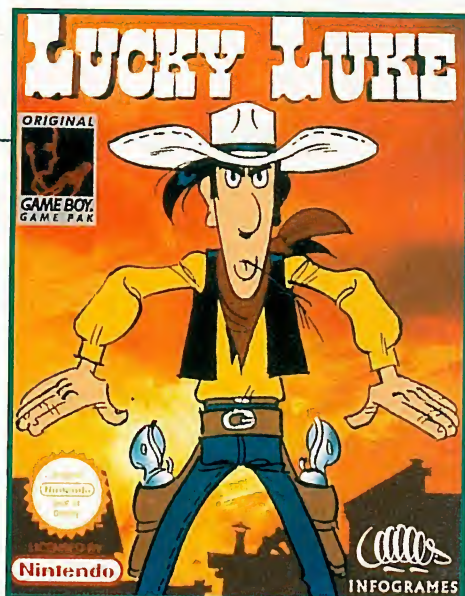
**ZARAGOZA**  
Zaragoza • Pº Independencia, 24-26, Loc. 100 ☎927 21 82 71  
• C/ Antonio Sanguis, 6 ☎927 53 61 56

**ARGENTINA**  
Buenos Aires San José, 525 ☎371 13 16

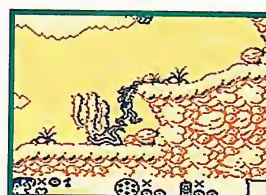
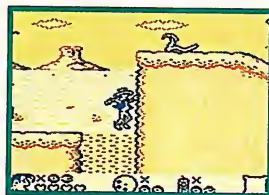
**PORTUGAL**  
Vila Nova Gaia.PORTO  
• Av. Dos descobrimento, 549 L.237 ☎371 13 16

**902.17.18.19**





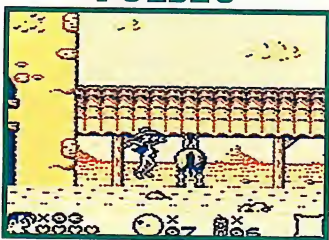
LA GIGANTE FRANCESA VUELVE POR SUS FUEROS Y NOS OFRECE UN ARCADE DE PLATAFORMAS EN EL QUE, COMO NO PODIA SER DE OTRA FORMA, TENDREMOS LA PERTINENTE FASECITA DE RIO.



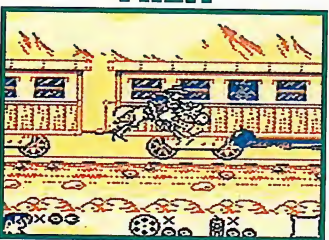
## CUANDO EL RIO SUENA...



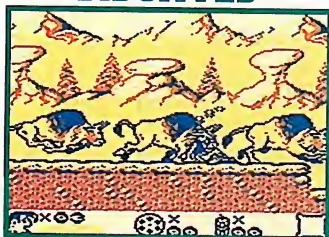
PUEBLO



TREN



BISONTES



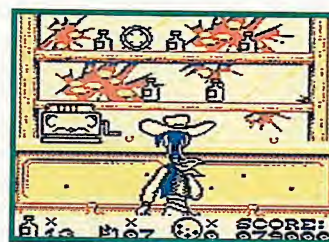
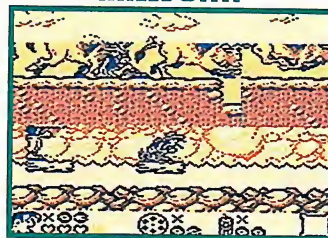
Pocas cosas se pueden contar ya sobre un juego de Infogrames diseñado para Game Boy. Tan sólo sus personajes, que bien pudieran ser Tintin, Spirou o los Pitufos, varían de un lanzamiento a otro. Ahora le ha tocado el turno a LUCKY LUKE, que de nuevo nos ofrece la posibilidad de enfrentarnos a un arcade de plataformas sin demasiada miga. Lo que sí debemos reconocer es que con cada nuevo juego la calidad técnica va mejorando, aunque siempre dentro de las pautas marcadas por la propia Infogrames. Como ya hemos dicho, poco más se puede contar, tan sólo soltar la frasecita de siempre: si te gustaron los anteriores juegos de Infogrames, LUCKY LUKE te gustará, sino, será mejor decantarse por otras opciones.

J. C. MAYERICK

RANCHO



¡¡¡RIO!!!



DILIGENCIA



SALOON



NINTENDO

INFOGRAMES

MEGAS	2
JUGADORES	1
VIDAS	3
FASES	12
CONTINUACIONES	VARIABLE
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	NO

### GRAFICOS

Tiene algunos detalles bastante buenos, como el magnífico scroll parallax de las fases de la diligencia y el tren.

86

### MUSICA

LUCKY LUKE no ha sido programado por Bit Managers, pero si su música, que resulta igual de pegadiza que la de sus juegos.

87

### SONIDO EX

Si en algo flaquea este LUCKY LUKE de Infogrames es en los efectos de sonido, poco trabajados y bastante escasos.

83

### JUGABILIDAD

Siempre resulta divertido jugar con este tipo de juegos, aunque su desarrollo nos parece excesivamente lineal.

84

85

### GLOBAL

Si ya se ha tenido la oportunidad de jugar con títulos como

SPIROU o TINTIN EN EL TI-

BET, es fácil hacerse una idea de lo que se encontrará en este LUCKY LUKE. Interesantes gráficos, buenas músicas y, como siempre, un sistema de juego demasiado lineal y, a veces, bastante pesado. «Tu mismo con tu propio mecanismo».

El scroll parallax de algunas de las fases, con efectos muy interesantes. Infogrames se repite una y otra vez, sin renunciar a la ya clásica fase del río.

# ... INFOGRAMES LLEGA



**LA MEJOR FORMA**

**CENTRO**

**MAL**

**DE COMPRAR EL MEJOR SOFTWARE**



**PORSCHE CHALLENGE**



**6.490**

**precios i.v.a. incluido**

Directamente desarrollado por los creadores del Total NBA'96, **PORSCHE CHALLENGE** te ofrece 24 magníficos circuitos, y hasta 5 tipos de coches para volar sobre ruedas, todo ello utilizando la última tecnología Porsche y Sony para su mayor disfrute.

**VOLANTE MAD CATZ + PEDALES**

**13.990**



**Super Oferta**  
**Todo esto por sólo**  
**18.900 Pta.**

¿A qué esperas? Envía este cupón por correo o preséntalo en tu Centro Mail más próximo  
**¡te ahorrarás más de 1.000 pta en la compra de este pack!**  
Centro MAL • Cº de Hornigueras, 124 portal 5 - 5º F • 28031 Madrid • FAX: (91) 390 24 49  
Promoción válida hasta 31/05/97

NOMBRE .....  
DOMICILIO .....  
CÓDIGO POSTAL .....  
PROVINCIA .....  
PRODUCTO **Pack Porsche Challenge + Volante Mad Catz con Pedales** .....  
PRECIO **18.990 pta.** .....  
GASTOS DE ENVIO .....  
TOTAL .....

POBLACIÓN .....

TELÉFONO (.....) .....

FORMA DE ENVIO  
Correo ☐  
Urgente ☐

**GASTOS DE ENVIO**  
400 pta por correo  
750 pta por agencia

Además,  
con la compra  
del juego  
**Porsche  
Challenge,**  
te llevas una  
gorra exclusiva  
de regalo.







Programar videojuegos dejará de ser, desde hoy, un hobby para unos pocos privilegiados. Gracias al lanzamiento del kit de desarrollo «casero» **NET YAROZE**, Sony propone volver a los tiempos en que cualquiera podía hacerse famoso (y rico, por qué no) desde el ordenador de su casa. Este mes abrimos una nueva sección en la que trataremos de explicaros todos los secretos de la programación.

## DE VUELTA A LA DECADA DE LOS 80

**S**i muchos de vosotros habéis sentido alguna vez el gusanillo de la programación, estáis de enhorabuena. Desde este mismo mes os proponemos una nueva forma de ver el mundo de los videojuegos, y todo ello gracias al kit de desarrollo «casero» que Sony a puesto a la venta, el ya famoso **NET YAROZE**. Os explicaremos desde el funcionamiento interno de **PlayStation** hasta las técnicas de programación más comunes, pasando por el funcionamiento de las herramientas que se nos entregan y, cómo no, el lenguaje de programación C, cuyo conocimiento resulta imprescindible en la aventura que nos proponemos a afrontar. Sabemos lo complicado que puede resultar todo esto (estamos seguros de que en un principio todo os sonará a chino), pero con un poco de paciencia y perseverancia, los resultados pueden ser sorprendentes. En esta nueva sección tendrá cabida todo aquello relacionado con el tema de la programación y el desarrollo de videojuegos, aunque siempre aplicado a las posibilidades que el **kit NET YAROZE** nos brinda. Intentaremos acercar las opiniones de los progra-



madores, mostrar cómo se hizo este o aquel juego e, incluso, explicar los secretos mejor guardados de cada uno de ellos.

Aún así, lo mejor para empezar es conocer el entorno en el que nos moveremos, por lo que resultará conveniente echar una ojeada a los componentes de dicho **kit** de desarrollo. En este primer capítulo hablaremos de la página **WEB** de **NET YAROZE**, a la que se nos permitirá el acceso por medio de nuestro

nombre y clave (que se nos entrega al adquirir el **kit**). También, y como es lógico, se hace un breve repaso sobre cada una de las herramientas de **software** que se incluyen, completando esta primera entrega con el sencillo programa «Hello World!», inevitable comienzo para todo curso

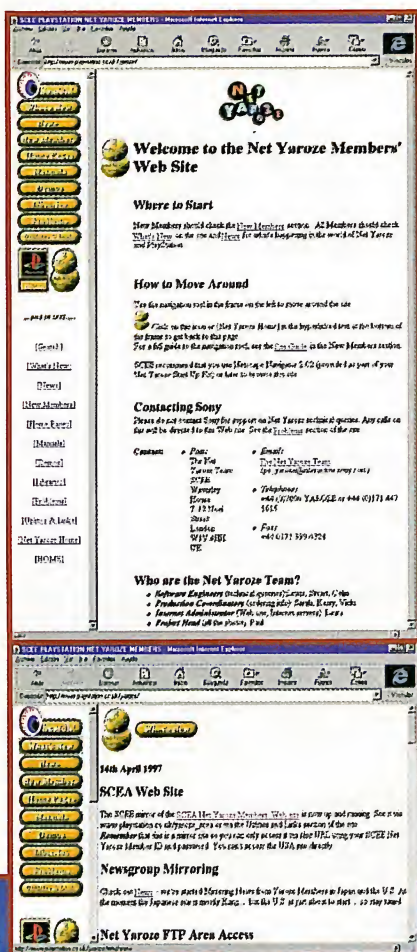
de programación que se precie de serlo. Si deseáis adquirir el **kit NET YAROZE** u obtener información sobre el mismo, sólo tenéis que llamar al número **007 44 (0) 171 447 1616**, escribir un E-Mail a **ps\_yaroze@interactive.sony.com** o rellenar el formulario en **http://www.scee.sony.co.uk**. El precio, ya sabéis, **550£** (al cambio unas **125.000** pesetas).

J. C. MAYERICK





# aprende a PROGRAMAR con net yaroze

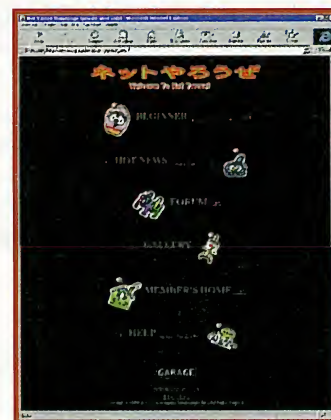


La página WEB es uno de los elementos a los que más importancia le ha dado Sony. Su idea es que a través de ella se distribuyan *demos*, se aporten ideas y, por qué no, se creen grupos de programación «internacionales» que puedan dar el fruto deseado en un futuro. Cada miembro de **NET YAROZE** tiene derecho a incluir su página WEB en el servidor de Sony, lo que le permitirá mostrar sus creaciones a los demás miembros de la red. Este mes os traemos tres sencillos ejemplos de lo que podréis encontrar en ella. En el número que viene os contaremos más secretos.

## LA PAGINA WEB

### ■ UNA VUELTA POR JAPON

La WEB de **NET YAROZE** en **Japón** lleva funcionando desde Mayo del 96. Podemos acceder a ella a través de un *mirror* existente en la WEB Europea, aunque para sacar algo en claro deberemos echarle un poco de paciencia (por aquello de que todo está en japonés). De cualquier forma, las *demos* japonesas están incluidas en el apartado *demos* de la WEB europea. En breve se pondrá en marcha la página norteamericana, cerrando el triángulo que Sony se había propuesto.



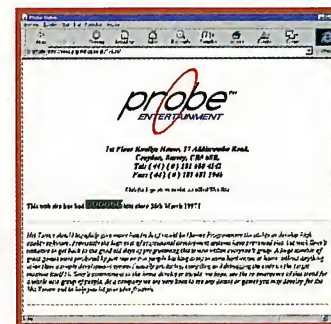
### ■ LOS MIEMBROS DE LA WEB

Cada miembro de la WEB tiene derecho a crear su propia página en el servidor de Sony. En ella puede mostrar sus creaciones, ideas o proyectos e, incluso, puede fundar su propia «compañía», como ha hecho este miembro de cuya página os mostramos una captura. Si somos realmente buenos, no tardaremos en hacernos muy famosos dentro de la WEB.



### ■ ¿BUSCAS TRABAJO?

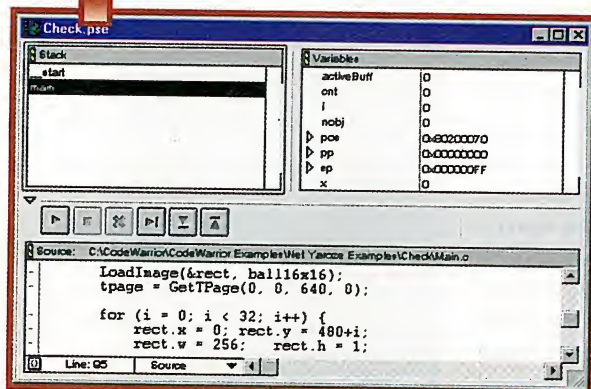
Si realmente sois buenos en esto de la programación, es posible que vuestro futuro laboral se vea bastante más claro. Esta que tenéis a la derecha es la página que **Probe** mantiene en la WEB de **NET YAROZE**. En ella se pide que los programadores y grafistas les manden sus creaciones, en busca, claro está, de un nuevo genio que engrose sus elitistas filas.



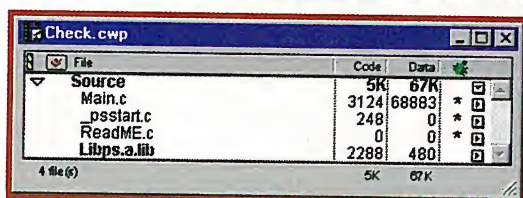
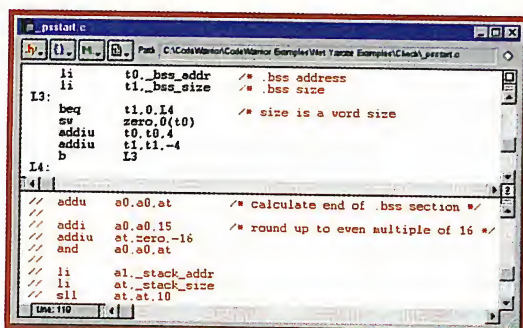




aprende a  
**PROGRAMAR**  
con net yaroze



CODEWARRIOR es un entorno integrado de desarrollo (IDE) para NET YAROZE creado por la compañía Metrowerks. Ha sido diseñado para Windows 95/NT y Mac OS (con Power PC), por lo que los usuarios de este último sistema tendrán también la posibilidad de desarrollar para PlayStation. Aporta todas las posibilidades que incluyen los más modernos IDE del mercado, entre los que se encuentra el ensamblador en línea, el gestor de proyectos o el class browser, elemento imprescindible en la programación en C++. Más información en la dirección <http://www.metrowerks.com/products>. Y todo ello a un precio bastante más asequible de lo normal.



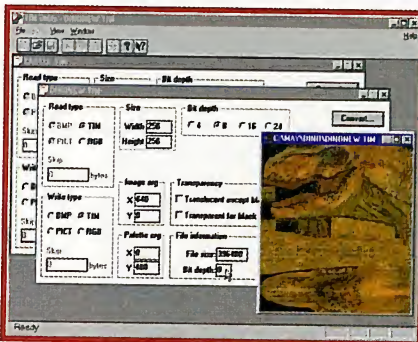
### TIMU.BAT

Aplicación que permite visualizar en la televisión, a través de PSX, ficheros TIM, formato gráfico utilizado por las librerías de NET YAROZE. Próximamente explicaremos este formato.



### TIMUTIL.EXE

Además de realizar otras muchas tareas (que explicaremos más adelante, cuando sea necesario) TIMUTIL.EXE permite la conversión de gráficos entre los formatos TIM, BMP, PICT y RGB.



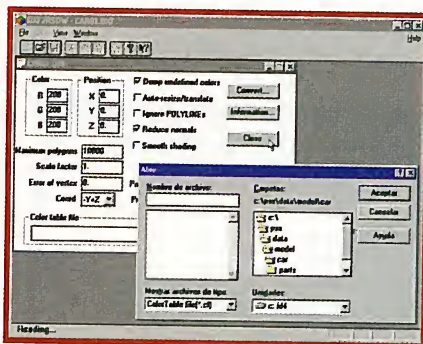
### DXF2RSD.EXE

Una vez elaborados los esqueletos de nuestros modelos en 3D, será necesario almacenar éstos con el formato del estándar DXF. Después se debe utilizar este DXF2RSD.EXE, que creará los cuatro ficheros que conforman el formato RSD, utilizado por las librerías 3D de NET YAROZE. Cuando entremos a estudiar la programación 3D, se estudiará en profundidad esta aplicación.



### DXF2RSDW.EXE

Como se puede imaginar, esta es la versión para Windows del programa DXF2RSD.EXE que se comentaba en el apartado anterior. Su estudio se verá igualmente con posterioridad.



### RSD2DXF.EXE

Crea un fichero DXF (utilizable con la mayor parte de los programas de diseño 3D) a partir de los cuatro ficheros que conforman el estándar RSD. Cuenta con opciones adicionales a través de las cuales podremos recibir información sobre los modelos.



### RSDCAT.EXE

Permite la creación de un único fichero RSD a partir de varios ficheros RSD. Su utilización se complementa con el uso de la utilidad RSDFORM.EXE, que se explica en el siguiente apartado. Apenas cuenta con una opción en la línea de comandos, con la que obtendremos información de la conversión.



### RSDFORM.EXE

Es, posiblemente, una de las utilidades más complejas de las que se entregan. Permite el movimiento y la transformación de objetos en 3D (en formato RSD). La complejidad de uso radica en la necesidad de indicar las nuevas coordenadas a través de la línea de comandos, sin una referencia visual.



Las herramientas que se entregan con el kit son el punto de partida de nuestra aventura. No os preocupéis si no entendéis del todo lo que se cuenta sobre ellas, en posteriores entregas se explicará con detalle la utilidad de cada una de ellas, según vaya siendo necesaria su comprensión.



# AMIENTAS



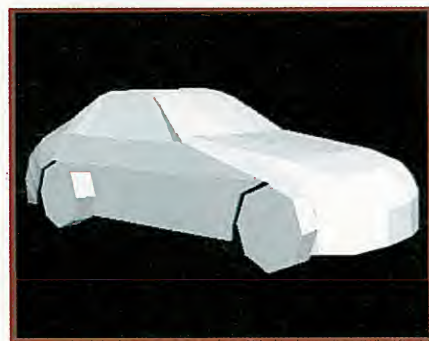
## RSDLINK.EXE

El formato RSD utiliza cuatro ficheros para almacenar toda la información concerniente a cierto objeto u objetos 3D. Con esta utilidad se unifica en un solo fichero TMD (el formato que finalmente se utilizará) toda la información, con lo que resultará mucho más sencillo su manejo a la hora de crear las aplicaciones. Su utilización es relativamente compleja, por lo que será necesario un estudio a fondo.



## RSDV.BAT

Cuando ya se tiene un objeto 3D en formato RSD, se puede utilizar esta utilidad para *PlayStation* que permite visualizar en el televisor una *preview* del modelo que se ha creado.



## SMF2SEQ.EXE

Entramos de lleno en las utilidades destinadas al manejo del sonido. Esta, en concreto, transforma un fichero estándar MIDI (SMF) en formato SEQ, que es el tipo de fichero utilizado por las librerías de audio de *PlayStation*.



## AIFF2VAG.EXE

Ya que se crean los ficheros de audio con otro tipo de programas, es necesario realizar una conversión entre los formatos existentes. Esta utilidad permite convertir entre los formatos WAV de *Windows*, PCM, AIFF y SEQ.



## MKVAB.EXE

Construye un fichero VAB a partir de las tablas de atributos del formato VAG, que previamente se habrá obtenido con el uso de la utilidad AIFF2VAG.EXE.



## VAB2PLIT.EXE

Crea ficheros separados para las tablas de atributos (VH) y de ondas (VB) a partir del formato VAB. Todo esto será explicado con posterioridad.



## SEQPLAY.BAT

Como su propio nombre indica, permite reproducir un fichero SEQ a través de *PlayStation*, utilizando las fuentes de sonido incluidas en el disco de arranque de *NET YAROZE*.



## VABPLAY.BAT

Al igual que el anterior, aunque en esta ocasión se permite la especificación de las fuentes de sonido que previamente se hayan creado, y no las que por defecto se entregan con el disco de arranque de *NET YAROZE*. Destacar que podremos experimentar con los distintos efectos que el *hardware* de *PlayStation* nos permite, lo que ayudará a elegir con mayor exactitud los arreglos que se le introducirán a las músicas. Aunque el sonido no es uno de los puntos más importantes, en un futuro intentaremos tratar este aspecto de la programación.

## COMM CABLE



Es sin duda el elemento más importante del kit. Con él se establece la comunicación entre el ordenador y la consola, lo que permite la transferencia y depuración de los programas que creemos. El gestor de comunicaciones para PC se llama SIOCON5 y se entrega con el kit. Debido a su vital importancia, hemos decidido dejar para el mes que viene la explicación de esta utilidad.

## NUESTRO PRIMER PROGRAMA

ESTE PEQUEÑO PROGRAMA ESCRIBE "HELLO WORLD" EN LA PANTALLA DE NUESTRO PC. AUNQUE ESTO PAREZCA POCO UTIL, EN REALIDAD RESULTA DE MUCHA UTILIDAD, SOBRE TODO CUANDO PROCEDAMOS A DEPURAR NUESTRAS FUTURAS CREACIONES.

```
//*****
* Hello.c *
* Programa: Hello World! *
* Autor: Super Juegos *
*****//

#include <libps.h>

void main
{
    printf("\nHello World!\n");
}
```



# la revista más avanzada que hayas visto nunca

en el número de mayo...

las 10 atracciones más fuertes del mundo



el 1 de mayo elecciones generales británicas  
**MAJOR CON TRA BLAIR**



costumbres salvajes que hay por ahí



los secretos del mundial de motos



qué son las dietas disociadas

cómo sacarle el jugo a tus ahorros

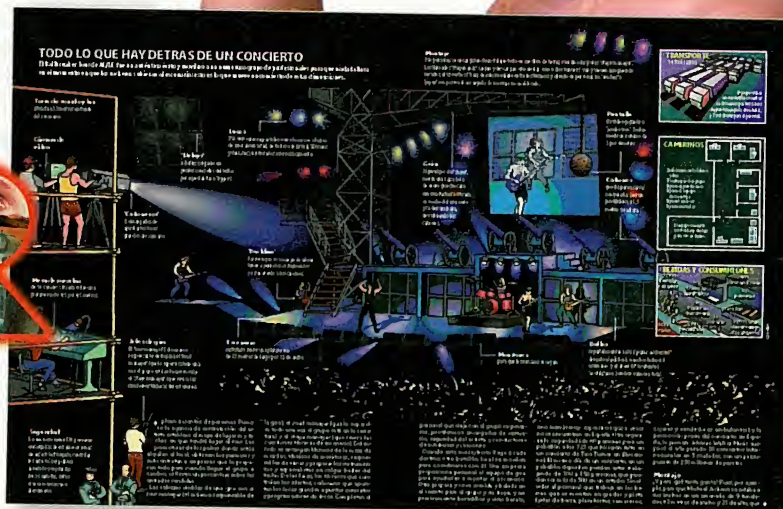


Así nos estamos cargando el mundo

guía de los grandes conciertos de este verano



revista mensual para **seres inteligentes**





**con toda la información  
sobre todo lo que se mueve**

**Nº 3  
ya a la  
venta**

**CNR**  
MAYO 1997 • 350 PTAS  
revista mensual para seres inteligentes

**Nº 3 OFERTA DE LANZAMIENTO  
200 PTAS**  
**TEST: ¿ERES  
REALMENTE  
BUENA  
PERSONA?**

**POR QUÉ  
A VECES  
SOMOS TAN  
MALOS**

VENTAJAS E INCONVENIENTES  
DE LIGAR EN EL TRABAJO  
GUÍA DE LOS GRANDES CONCIERTOS  
DE ESTE VERANO  
LOS SECRETOS DEL  
MUNDIAL DE MOTOS  
CÓMO MANTENER  
LA PASIÓN  
CON TU PAREJA  
QUÉ SON LAS DIETAS  
DISOCIADAS  
LOS 4X4 QUE SIRVEN  
PARA TODO  
INTERNET TE AYUDA  
A PLANIFICAR  
TUS VACACIONES

**CÓMO SACARLE  
TODO EL JUGO A  
TUS AHORROS**

00003  
8 420565 063005



**precio especial  
lanzamiento  
¡200 ptas!**

**NÚMERO DE MAYO  
YA EN EL KIOSCO**

Una publicación de Ediciones Reunidas/Grupo Zeta





# AMIGAMANIA

Coordinado por

THE PUNISHER

## GENETIC SPECIES. UN ARCADE ESPECTACULAR

Ya hace algunos meses os hablamos de este juego en la línea de DOOM, y parece que por fin la gente de Ambrosia ha encontrado un distribuidor para su juego y ese es, cómo no, **Vulcan**, que lo lanzará en unos meses. **GENETIC SPECIES** posee unos gráficos súper



d detallados y sonidos impresionantes. La velocidad del juego es muy alta, e incluso se podrá jugar bastante bien en un A1200 sin acelerar. Esto no quiere decir que no se puedan utilizar aceleradoras para lograr una mayor velocidad, ya que los programadores han previsto incluso el uso de tarjetas gráficas. En breve tendréis una detallada *review* de este juego en formato **CD-Rom**.

## EL PRIMER LIBRO INTERACTIVO EN CASTELLANO

Si queréis disfrutar de las aventuras de esos libro-juegos de Dragones y Mazmorras, sólo tenéis que conseguir esta magnífica creación de Avalon Software. Con el título **DRAGONES Y MAZMORRAS, LA MAGIA AL REYES** es un libro interactivo que podréis ver en cualquier **Amiga**. Informaros en **Internet**, en [www.dnet.es/personales/beleng/index.html](http://www.dnet.es/personales/beleng/index.html).



## FORGOTTEN



## LA BATALLA DEFINITIVA YA SE ACERCA

**FORGOTTEN FOREVER** es el nombre del juego que Charm Design está programando y que toma todas sus ideas de **COMMAND AND CONQUER**. La apariencia, como podréis comprobar, es exactamente igual a la del arcade de Westwood, y sus programadores prometen aportar nuevas ideas al género. Aún falta bastante tiempo para que esta producción vea la luz. Ya os informaremos.

## TOP 5 VULCAN

### TINY TROOPS

ESTRATEGIA • A500

93

### HILL SEA LIDO

ESTRATEGIA • A500

91

### BURNOUT

ARCADE • A1200

93

### VALHALLA 3

AVENTURA • A500

90

### JETPILOT

SIMULACION • A500

90

## NOVEDADES



### BOGRATS

Dando una vuelta de tuerca más a los juegos de puzzle, **Vulcan** nos presenta este arcade en el que un padre deberá guiar a sus pobres hijos de regreso a casa.



### POWDER

Los que tengan ganas de matar el tiempo machacando marcianos tienen su gran oportunidad con este espectacular y divertido juego que podéis encontrar en **Aminet**.

## DEMO DEL MES

### DEUS EX MACHINA

Este es el nombre de la demo que quedó en tercer puesto en el certamen **The Party '97**. Cuenta con unos interesantes efectos en 3D, y una absorbente banda sonora al mas puro estilo **Jungle**.





Más de un año llevamos en esta sección. En este tiempo hemos visto grandes juegos e increíbles noticias de este «amiguero» mundo nuestro. A pesar de que Amiga ha vuelto a cambiar de manos una vez más, empiezan a llegar buenas noticias para los usuarios españoles. ¡Atentos!

## NOTICIAS



### LA LUCHA EN LAS CALLES JAMAS FUE TAN BRUTAL

**STRANGERS** es el título con que **Vulcan** se estrena en el mundo de los arcades de lucha. Siguiendo el esquema de **RENEGADE**, estamos ante un juego con muchísimas opciones, golpes distintos y violencia asegurada. El juego combina *sprites* tradicionales perfectamente animados con fondos



renderizados. Podrán participar hasta seis jugadores simultáneos que elegirán entre treinta y dos personajes cada uno con su propio nivel de inteligencia. Podremos utilizar armas tan variadas como martillos, bates de baseball, palos de hockey, cadenas, pistolas, etc. En los próximos meses podréis disfrutar de las excelencias de este salvaje juego de lucha.

### PACMAN VIAJA A UNA NUEVA DIMENSION EN 3D

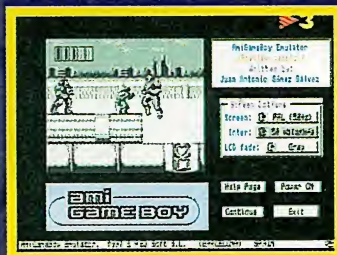
Parece que la moda de los juegos tridimensionales va a llegar a límites insospechados, y como muestra aquí tenéis este **WOLFPAC**, que como vislumbra su nombre, se trata de una versión tridimensional de **PACMAN** con la ventaja de que podremos huir de nuestros enemigos con toda la libertad

## RED SOFT

### LA NUEVA GENERACION DE EMULADORES



Mientras esperamos ansiosos la nueva versión de su emulador de MSX, Red Soft nos ha sorprendido con dos nuevos proyectos: **AMIGAMEBOY** y **AMIMASTERGEAR**, que como habréis podido adivinar son emuladores de las consolas portátiles de ocho bits de Sega y Nintendo. Pese a encontrarse aún en estado de programación, ambas aplicaciones ya muestran unas cualidades únicas, y nos permitirán ejecutar la mayoría de los juegos de estas consolas. Para informarte escribe al E-Mail [skid@bcn.servicom.es](mailto:skid@bcn.servicom.es)



## ULTIMAS NOTICIAS

### LOS JUEGOS DE VULCAN ESTARAN EN ESPAÑOL



Como no podía ser de otra manera, la mejor compañía para Amiga no olvida a los «amigueros» de este país, y por eso ha decidido empezar a traducir sus juegos a nuestro idioma. Puede que en los próximos meses **Vulcan** nos de alguna sorpresita más. Os mantendremos informados.



de movimientos posible en un entorno 3D. Su queréis ver el juego en acción, sólo tenéis que pasaros a por una versión *demo* en la dirección de **Internet** de los programadores [www.onlineloop.com](http://www.onlineloop.com).

### EL PROYECTO MAS AMBICIOSO JAMAS PROGRAMADO

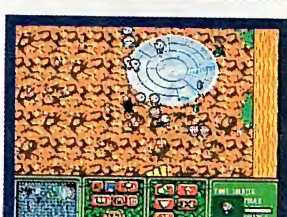
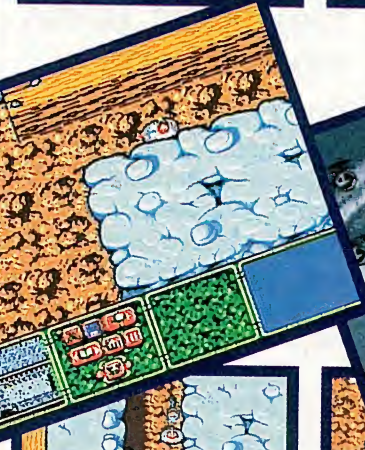
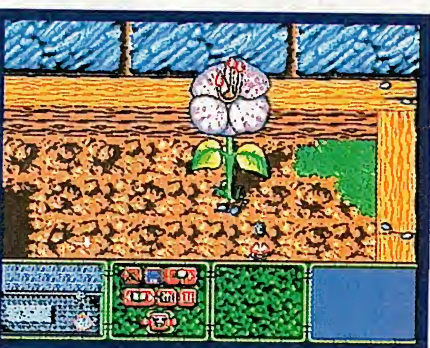
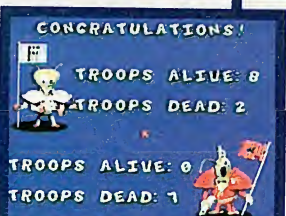
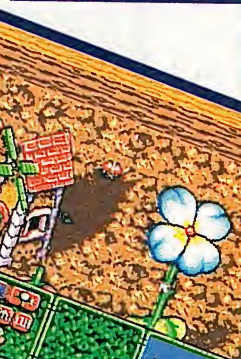
**GOLEM SAGA** es, como han bautizado sus programadores, a una serie de películas interactivas para **Amiga** al estilo de **D**, pero con secuencias arcade. Este juego utiliza la técnica de compresión **XFL96**, desarrollada por **Underground Software**, y capaz de ofrecer una calidad superior años luz a cualquier rutina **MPEG**, ya que funciona a tiempo real en cualquier **Amiga 1200** sin ningún tipo de aceleradora gráfica.





### TINY TROOPS

**P**reparado para su lanzamiento simultáneo para PC y Amiga por parte de Mindscape, este juego jamás vio la luz para nuestros ordenadores. Por fortuna, esos buenos chicos llamados Vulcan compraron el juego y ahora nos ofrecen la oportunidad de disfrutar con él. **TINY TROOPS** se podría definir como un **COMMAND AND CONQUER** en miniatura, ya que su funcionamiento es muy similar. La mecánica del juego es muy simple, tan sólo se trata de vencer al contrario, algo que podemos hacer de dos maneras: la primera destruyendo a todas sus fuerzas, y la segunda destrozando las bases enemigas. Aunque en principio sólo manejamos a un puñado de soldados, a medida que vayamos avanzando podremos manejar vehículos y armas con mayor potencia de fuego. La cantidad de tácticas que podemos realizar con los soldados sólo se ve superada por el número de misiones a realizar. ¡Genial!



**A 500**

WORK BENCH	1,2
Nº DISCOS	5
RAM	1mb
INSTALABLE	SI

**89** GRAFICOS **TINY TROOPS**

**88** SONIDO

**86** MUSICA

**94** JUGABILIDAD

**93** Después de centenares de demos de proyectos inacabados, por fin tenemos la oportunidad de disfrutar de un gran juego de batallas, original, divertido y adictivo. ¡Jelen por TINY TROOPS!



# CONCURSO

## LOST VIKINGS 2™

1: ¿Qué película parodia el nombre en inglés del juego?

2: ¿Qué dos nuevos animales nos acompañan en el juego?

Virgin, Interplay y SUPER JUEGOS te dan la oportunidad de conseguir uno de estos premios: 2 viajes para dos personas a Port Aventura como primer premio y cinco lotes de un juego LOST VIKINGS 2 más un rompecabezas como segundo. Contesta a las dos preguntas que te hace Olaf sobre la review de LOST VIKINGS 2 en el número 60 de SUPER JUEGOS y manda tu cupón con las respuestas y tus datos (no se admitirán fotocopias) antes del 15 de Junio a: Ediciones Rennidas S. A. C/ O'Donnell 12. 28009 Madrid, indicando en una esquina del sobre "CONCURSO LOST VIKINGS 2".

VIAJA A  
PORTAVENTURA  
CON LOS  
VIKINGOS DE  
INTERPLAY

NOMBRE

APELLIDOS

DOMICILIO

POBLACIÓN

PROVINCIA

CP

TELF

R E S P U E S T A S



1-

2-

FORMATOS DISPONIBLES:

PSX

SATURN

SNES

PC CD-ROM



Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto por los organizadores. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.



# A PIE DE PISTA

EL TENIS VUELVE CON FUERZA AL MERCADO NIPON DE PLAYSTATION MOSTRANDO UNA INTERESANTE VARIEDAD DE ENFOQUES. PRUEBA DE ELLO ES LA DIFERENCIA ENTRE LOS DOS TITULOS QUE APARECEN RECOGIDOS EN LA SECCION DE ESTE MES. LOVE GAME'S OPTA POR UN SENCILLO DISEÑO GRAFICO EN BUSCA DE UNA ELEVADA JUGABILIDAD. POR SU PARTE, V TENNIS 2 MUESTRA UNOS GRAFICOS MUCHO MAS ELABORADOS, EN LA LINEA DE LOS CLASICOS SIMULADORES DE TENIS. DOS JUEGOS DIFERENTES PARA UNO DE LOS GENEROS CON MAS REPRESENTANTES.

■ JAVIER ITURRIOZ ■



Cuando aún no ha llegado a España la primera entrega de V TENNIS, los usuarios japoneses ya pueden disfrutar de la segunda parte. La recién nacida saga cuenta con el prestigio de ser programada por Tonkinhouse. Esta compañía es la creadora de SUPER TENNIS, uno de los juegos que rompió esquemas en los primeros años de vida de Super Nintendo. El

nuevo compacto mantiene la línea de su predecesor, del que ya dimos cumplida noticia en esta sección hace aproximadamente un año. Así, opta por un simulador de corte clásico, con jugadores bien proporcionados. Los gráficos son poligonales, recogiendo con todo ti-

## V TENNIS'2

PLAYSTATION ■ CD ROM



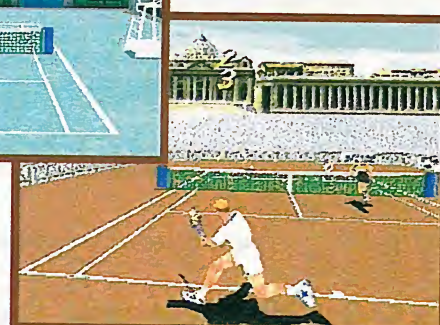
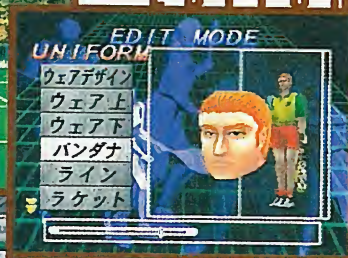
po de detalles las características físicas de los tenistas. Estos, a diferencia de lo que ocurría en la anterior versión, son reales. La variedad de cámaras también está presente en las 12 perspectivas incluidas, algunas de ellas ciertamente espectaculares. El fondo de las canchas presenta, mediante un plano de scroll, monumentos y paisajes típicos de los 8 campos recogidos. Esta calidad visual ya ha

sido lograda por otros simuladores, por lo que el mérito ha sido compaginarla con una elevada jugabilidad. El resultado final es un gran programa que supera con creces la primera entrega, y que vuelve a situar a Tonkinhouse en el lugar en el que se merece.

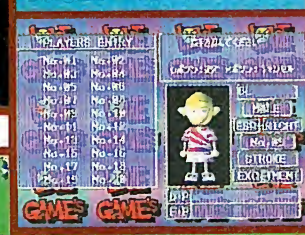
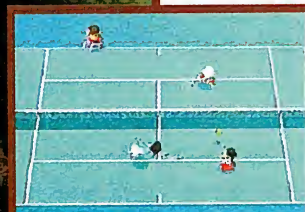
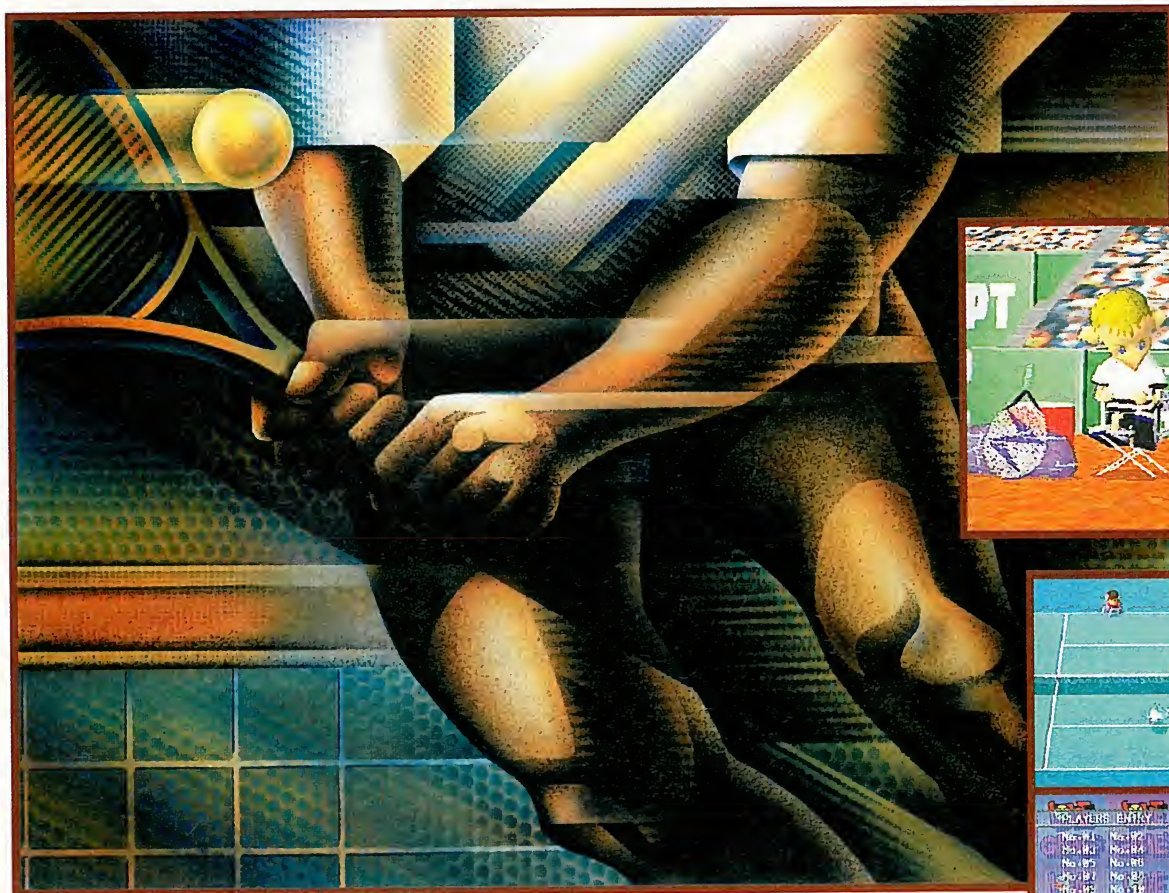
### INTRO



### EDITOR

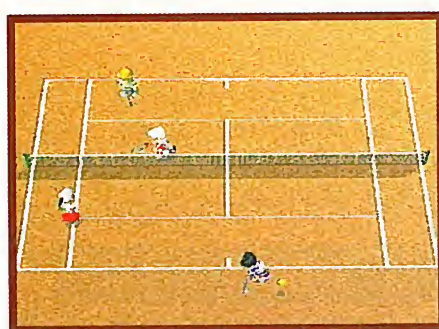




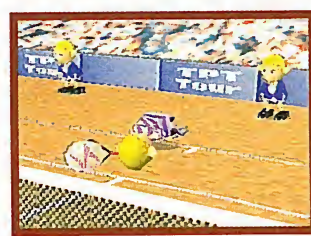


# LOVE GAME'S

PLAYSTATION ■ CD ROM



**L**OVE GAME'S es un simulador de tenis que rompe con los esquemas tradicionales de este género. Sin embargo, no es una idea original, ya que ha sido utilizada en otros títulos. Entre estos juegos hay que citar el ya mencionado SUPER TENNIS, el magnífico SMASH TENNIS (ambos para *Super Nintendo*), así como la reciente versión para *PSX* denominada SMASH COURT. Tanto el nuevo programa como todos los mencionados, presentan como característi-



cas definitorias la sencillez gráfica y una jugabilidad a prueba de bomba. En el apartado visual, sólo es posible utilizar una cámara, presentando un suave *scroll* de pista. Los jugadores son paticortos y cabezones, y su velocidad de desplazamiento endiablada. La variedad de golpes también es otro de los puntales básicos dentro de la jugabilidad, permitiendo todo tipo de jugadas. La responsable de este divertido juego es **Tears**, una auténtica desconocida dentro del mundo del videojuego.

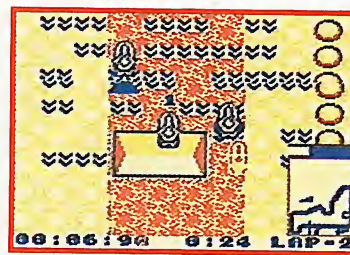




**Q**uien más quien menos ya ha podido ver aunque sea en las tiendas la colosal Nintendo 64. Pero PlayStation y Saturn no se quedan atrás y siguen sacando juegos de mayor calidad, conformando un catálogo tan atractivo como sugerente. Si estáis indecisos por algo, aquí estoy para intentar aclararos cuantas inquietudes os aparezcan. Escribidme a SUPER JUEGOS, Calle O'Donnell 12, 28009 MADRID. ¡Ah! poned en una esquina del sobre THE SCOPE.

P  
R  
E  
G  
U  
N  
T  
A  
  
D  
E  
L  
M  
E  
S

¿Por qué no se hacen nuevas consolas portátiles? Es realmente interesante la pregunta que Elisa Rodríguez Fernández, de Santiago de Compostela, nos formula este mes. A mi



entender, creo que todo tiene que ver con la filosofía de estas consolas, que están principalmente destinadas a entretener con juegos más bien simples sin precisar de un entorno gráfico espectacular. Eso es, por ejemplo, una de las causas de que una consola como Game Boy sea la más vendida del mundo a pesar de no ser en colores y tener o haber tenido competencia tan potente como la genial Atari Lynx, la potente Game Gear de Sega o la colosal Turbo Express de Nec. El excesivo consumo de pilas y el elevado costo de producción no nos hace prever una consola portátil de 32 bits. De ahí que las grandes del videojuego no parece que se interesen por desarrollarlas.

## CONVERSIONES SEGA

**S**oy poseedor recientemente de una PlayStation y creo que podrás resolverme algunas cosillas:

- 1) ¿Saldrán el MANX TT y el VIRTUA COP para PlayStation?
- 2) ¿Se podrá jugar al F1 a pantalla partida?
- 3) ¿Qué simulador de fútbol me recomiendas para mi consola?
- 4) ¿Y de NBA?
- 5) He oído que saldrá un MORTAL KOMBAT en 3D. ¿Para qué formatos?



- 6) ¿AIR COMBAT o TOP GUN?
- 7) ¿Qué juego de olimpiadas me aconsejas?

Daniel Malo Pico, Zaragoza

**E**nhorabuena por la compra y que sea por muchos años. 1) Pues no, no creo que Sega venda sus licencias de arcade jamás, ya que perdería sin duda su mayor aliciente de venta cara al usuario. 2) Si le tiras un pedrusco al monitor sí, de otra manera no. 3) Espérate al maravilloso I.S.S Pro de Konami. 4) TOTAL NBA 97, NBA IN THE ZONE 2 y NBA LIVE 97. Los tres son fantásticos.

- 5) En primer lugar para Nintendo 64, después para PlayStation y Saturn.
- 6) AIR COMBAT sin duda.
- 7) INTERNATIONAL TRACK 'N FIELD.

## DUDOSO

**M**e gustaría que me respondieras a mis preguntas: 1) ¿Cuántos bits tiene Nintendo 64?

- 2) ¿Me recomendarías FIFA 97 para Saturn?
- 3) ¿Cuál es mejor, TOMB RAIDER o VIRTUA COP 2?
- 4) ¿Crees que Sega Saturn es mejor que Nintendo 64?
- 5) ¿Tendría algo que ver PORSCHE CHALLENGE con los rallyes?





- 6) ¿Valen más los juegos de PlayStation que los de Saturn?
- 7) ¿No te parece que los juegos de conducción de PlayStation son aburridos?
- 8) ¿El DOOM existe en Mega Drive?
- 9) ¿Crees que los primeros juegos de Nintendo 64 son divertidos?
- 10) ¿DAYTONA USA en Saturn es divertido?

Jesús Santana Hernández, Las Palmas de Gran Canaria

**A** ver si consigo aclararte cosas:  
1) ¿De qué color es el caballo blanco de Santiago? Pues 64, ¿qué otra cosa creías que significaba ese dígito?

- 2) Si te gusta la estética y los modos de la saga FIFA, sin duda.
- 3) Hombre, son géneros totalmente distintos, pero no tener TOMB RAIDER es casi un pecado.
- 4) Tecnológicamente Nintendo 64 es la más avanzada (también es lógico por que es la más moderna), pero todavía le hace falta un catálogo más numeroso como para poder superar a las actuales 32 bits, y eso lo conseguirá con el tiempo.



- 5) En realidad es una especie de prueba de rally en distinta superficies.
  - 6) Al contrario, son bastante más baratos.
  - 7) Pues para nada, me parece que no has jugado mucho al RIDGE RACER, a WIPE OUT, a DESTRUCTION DERBY o a PENNY RACERS.
  - 8) No, en MD32X sí.
  - 9) Sí, son realmente colosales, en especial SUPER MARIO 64, TUROK y MARIO KART 64.
- Espero haberte sacado de tu pequeño gran despiste.

## EL TERMOMETRO

### CALIENTE:

- La serie «Platinum» de PlayStation, una auténtica pasada.

### TEMPLADO:

- MANX TT, que acusa que la conversión no la haya hecho AM3.

### FRIO:

- Que FINAL FANTASY VII no esté, de momento, en ninguna lista de lanzamientos.



## CDI Y SUS CENIZAS

**O**tro mes más te atormento con una serie de preguntas que espero te resulten interesantes y amenas:

- 1) ¿Va a salir DOWN IN THE DUMPS para CDI? ¿En español?
- 2) ¿Será tan bueno FINAL FANTASY VII como promete ser? ¿Saldrá en España? ¿Traducido? ¿Cuándo?
- 3) ¿Para cuándo la nueva portátil de Nintendo?
- 4) Internet en consola proporcionará todos los servicios que se ofrecen hoy en un ordenador o sólo el WWW (World Wide Web)?
- 5) ¿Cuándo se pasarán las nuevas consolas al DVD? ¿Saldrá alguna pronto con este sistema?

Aunque vaticino que no me vas a responder, gracias de todos modos.

Vicente Orjales Galdo, La Coruña

- H**ombre de poca fe, aquí me tienes. 1) Pues no corren buenos tiempos para CDI, pero debido al considerable parque de reproductores instalados gracias a las ventas de las editoras de enciclopedias multimedia, es probable que por la entidad de ese título, sí que se decidan a hacerlo y traerlo. Lo de traducirlo ya es más difícil.
- 2) Te aseguro que sí, que es una maravilla digna de contemplar y disfrutar. Todavía no se sabe nada...
  - 3) De momento no parece que eso entre en los planes de «la Gran N».
  - 4) Hombre, uno de los periféricos que



pueden incluirse es una unidad de disco, así que supongo que podrás tener tu correo electrónico e incluso bajarte información.

- 5) Creo que vas demasiado deprisa, ya que el Digital Versatile Disc (y no Digital Video Disc, insisto) está todavía en sus inicios, y su precio sería desorbitado. Dentro de unos 3 años como mínimo vuélveme a hacer esa pregunta, y veremos.







La red interactiva que pondrá a cada cual en su sitio.  
Sólo para los más valientes.

# InterNECIO

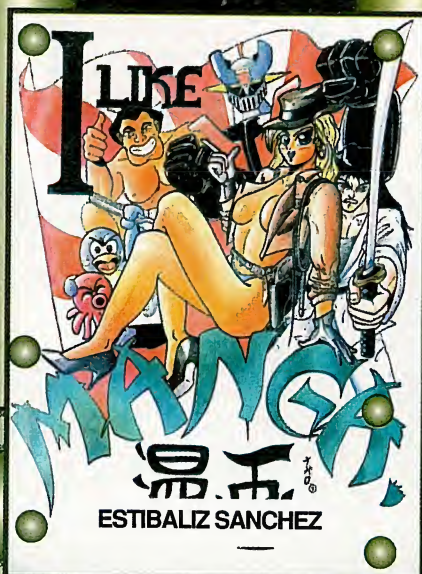
Si tienes lo que hay  
que tener, no lo dudes  
un instante

## ¡CONECTATE!



**A**l contrario que en el mes pasado, en esta ocasión he decidido dar más protagonismo a los Golfomensajes. ¿Que por qué lo he hecho? Pues porque me ha dado la realísima gana, así que no os metáis donde no os importa. No os preocupéis, porque el mes que viene intentaré fastidiaros más.

**SUPERGOLFO**



### EL GRACIOSO PATÉTICO

Hola **SUPERGOLFO**. Te voy a hacer unas preguntas que podrían dar luz a algunos Expedientes-X.

1) Una nave (supuestamente un OVNI), aterrizó cerca de vuestra sede en el 92 y hay datos que indican que **The Escopeta** viajaba en ella. ¿Podría formar parte de la vida no inteligente de **Marte**?

2) ¿Es cierto que cuando las tías se acercan a **The Punisher** (a unos 100 metros) se desmayan? ¿Será por el hedor? ¿Es cierto que se hace llamar así porque es un castigo tener que verle? ¿Habrá desarrollado su novia una especie de inmunidad?

3) En Febrero del 93 se vio a un esperpento en leotardos de algodón bañándose en La Cibeles, y cuando nos acercamos unos metros desapareció. ¿Podría ser **The Elf** por lo de los leotardos? ¿Sabe hacer magia?

4) ¿De **Lúcar** puede levitar tirándose pedos?

5) ¿Es cierto que cuando **Nemesis** se constipa es el causante de los tornados tropicales de **Miami**?

6) Por último, ¿cómo es que tienes un colmillo de oro y todas las muelas picadas? ¿Cómo es que tienes los ojos rojos y la lengua verde? ¿Y cómo carajo puedes hacer que se te aguante el cuello de la camisa?

**Ramón Paspas Mulder, Felanitx (Mallorca)**

Hombre Ramoncín, para expediente X tu paternidad, que se rumorea que puede ser alguno de los secretos de **Fátima**. No te preocupes, la **Interpol** está investigando a 350 posibles sospechosos.

1) Yo más bien diría que podría pertenecer a la vida no inteligente de **Madrid**, no hay que irse tan lejos. Respecto a lo del avistamiento del Ovni... Los últimos rumores parecen confirmar que dicho Ovni no era otra cosa que tus calzoncillos arrojados desde el piso 9 de la calle O'Donnell, cuando Filiberto, el bombero manguero, te roció con leche de burra y proceció a quitarte la ropa con los dientes. Una pobre paloma, al ver tus calzoncillos en la ventana con tus habituales zurraspas, pensó que era alpiste. Los sustrajo, pero la pobre se intoxicó a los 3 metros de vuelo y dicha prenda cayó al vacío. El color verdoso, y el vuelo elipsoidal, pusieron el resto para levantar dichos rumores.

2) Pues depende de hacia donde sopla el viento. Para que te hagas una idea, el Mar Muerto se llamaba Mar de la Vida justo antes que decidiera la-

varse las uñas en sus orillas. Su novia no es que esté inmunizada, sino que es la **Juana de Arco** de los 90, capaz de sacrificar su juventud en pro de la causa «Save the Whales». Lo del nombre de **The Punisher** es más por el castigo que supone tener que oír sus graznidos mañaneros, capaces de despertar a la mismísima blacarrietas sin beso que valga de por medio.

3) Por lo de los leotardos sí que podría ser **The Elf**, sobre todo si eran rosas con lunares verdes e implantes pilosos en las posaderas, pero dudo que un barcelonista como él se bañe en el símbolo del madridismo. Los leotardos los precisa para sacar información a cierto **Product Manager** amante de los berberechos rellenos con forma cilíndrica.

4) No sólo eso, **De Lúcar** es capaz de subir a su casa sin ascensor desde la calle, con la única ayuda de un par de judías pintas. Para que te hagas una idea se quita las mantas de la cama sin manos, y es capaz de apagar las todas las velas de una tarta de cumpleaños de merengue de un octogenario a una distancia de 10 metros, aunque eso sí, la tarta pasa de merengue a ser de sirope de chocolate.

5) No exactamente, cuando **Nemesis** se constipa es el principal causante de que las acciones de **Kleenex** y **Cel** suban como la espuma, debido a la enorme demanda que su pituitaria precisa para calmar el fluido moquillo. De hecho utiliza sábanas como pañuelo.

6) Pues mira, uno que es así de bonito. Sé que me tienes envidia, pero jamás conseguirás acercarte a mi aspecto barriobajero macarril que tanto gusta a tu novia. Ah, fue ella la que me picó las muelas con su lengua bifida.

### UN JULAY CON MEDIAS DE SEDA

Hola **Supergolfo**, somos dos chicas que queremos relaciones contigo. Para conocerte mejor nos gustaría que contestaras a algunas preguntas:

1) ¿Tienes alguna enfermedad de transmisión sexual?

2) ¿Es cierto que vas grabar un disco con **La Veneno**?

3) ¿Cuál es tu grupo musical favorito? No vale **Jesulín**.

4) ¿Es cierto que el primer experimento de clonación fuiste tú y el elemento a clonar fue un piojo leproso y anoréxico?

5) ¿Por qué tu madre le dobló las escenas peligrosas a





## SULTORIO

la mona Chita? ¿Puede ser por las continuas visitas a Coli Tagrande, el mono superdotado?

6) ¿Te consideras especie protegida? Hay pocas Drag-queens que escriban consultorios en las revistas.

7) ¿Por qué Son Goku tiene rabo de mono? ¿Es cierto que es hermano tuyo? ¿Nos lo presentas? ¿Y a su amigo Yansha?

Nos despedimos, no te pases con los monos del zoo (el vigilante nos ha dicho que hay nacimientos inesperados) y no nos trates muy mal. Ah! ¿Cuánto pesa tu arma letal? Nos referimos a tu cerebro.

**Las musas de tus pesadillas, Alcobendas**

Vaya, vaya. Hacía tiempo que no recibía una carta de uno de esos que se hacen pasar por tía. Por lo menos en este caso es original, y se hace pasar por dos. Pero lo descuidado de la ortografía y la profusión de faltas y atentados al diccionario, muestran bien a las claras que se trata de un necio transexual que se siente como pez en el agua metiéndose debajo de su camisa globos en forma de pera. Bueno, por lo menos no has salido a tu padre, el preso 2341 de Carabanchel, que se dedicaba a robar abuelas. Tú por lo menos sólo robas la inocencia de los cándidos que reclaman tus servicios.

1) No, porque además de lavar a tu novia con Zotal, me protegí con un chubasquero de aleación Z.

2) Pues no, no conozco a tu padre, y a el sólo le cantan los quesos, así que dudó que jamás lancemos un disco, a no ser a tí y de canto, a ver si te liberamos de la masa inerte que te cuelga.

3) Ya lo he dicho alguna vez, **Nancho Novo y los Castigados Sin Postre**.

4) No, que va, esa fue tu madre, que estaba detrás de mí en la cola cuando fui a visitarte (y no me refiero a la del científico). Tú sí que eres un clon, pero no clon, sino clown del circo Patetik.

5) Vaya, intenté ser un poco más gracioso, porque más que sonrisas provocas diarreas. Por cierto, no te metas con la mona chita, que fue la musa y protagonista de sueños eróticos de la mayor parte de tu familia. ¿Nunca te extrañó que tu sarnosa hermana se llamara Angagua Montañatabú?

6) Sí, hay pocas, sólo conozco al escopeta que responda a esas características. Soy especie protegida porque soy el único con los suficientes epidídimos

como para ponerlos a vosotros necios en el lugar que os corresponde, pringadetes.

7) Pues le pasa lo mismo que a tu padre, con la salvedad que él lo tiene por dentro y no es suyo. Antes de andar preguntando por colas ajenas, deberías preguntarte para qué tienes la tuya, aparte de para jugar a espadachines con el vecino del sexto. No suelo ir al zoo, con ir a tu casa ya veo todo tipo de animales exóticos.

Mi arma letal tiene peso variable. Pregúntale a tu novia a qué me refiero.

### GOLFOMENSAJES

Como se me han amontonado los mensajillos, voy a ser magnánimo con los que pierden su tiempo, y nunca mejor dicho, en escribirme. En primer lugar, y como siempre, un recuerdo cariñoso al erudito **Alvaro Carretero de Córdoba**, uno de los pocos lectores que me ha llegado a conocer, y quizá el único al que admiro su prosa. **Marisa Rodríguez Mayol**, de **Elche**, me encanta tu carta, pero no las puedo publicar por su extensión. Lo de meterme con hermanas, madres y novias forma parte de la cultura del insulto creativo que trato de que fomentéis, no es nada personal. Tengo 9 años más que tú, y de chica tengo lo mismo que **The Punisher** de Top Model. Mi nick en Internet es secreto, pero visita el canal #virciosos, quizá me encuentres. **Ray de Soria**, conservo tu dibujo, y lamentablemente no puedo darte mi dirección particular. Me haría mucha ilusión si me sigues escribiendo. **Cyber-yayo** sigo almacenando tus gambas, y tranquilo que no se pudren. **Olga Medina**, ya era hora que escribieras, te echábamos de menos.

**Boñigo de Zumosol**, escribe en papel más suave, ya que tus cartas sólo valen para limpiarse los restos orgánicos. **Rodrigo el Boñigo**, estoy seguro que puedes ser más imaginativo. Deja de esnifar alfalfa y ponte a ello. **Pablo Bellas**, me gusta, te estás convirtiendo en uno de mis habituales. **Jesús Linares**, tu carta no ha entrado por los pelos, pero no te preocupes, la conservaré junto con el dibujo que has mandado. Las preguntas no están mal, pero no se... les falta un poco de chispa. **Ex-antigolfo**, te aseguro que si me cierran la boca me largo de la revista, así que no creas lo que lees en hojas parroquiales. De tu dibujo

jo paso, es bastante cutre. **José Córdoba**, no pude ni leer más de 5 líneas de tu apesosa carta, creo que no saliste demasiado bien de la lobotomía traumática. **Antonio Guzmán López**, este mes has caído en la mediocridad más absoluta... Muy mal, muy mal. Querido **Joshua**, por desgracia para él, los bajos de **The Punisher** no son proporcionales al tamaño de su barriga. Por cierto, dibujando como dibujas, por qué no te lo curras un poquito y me mandas uno en plán humor corrosivo. Venga, ámate, lo espero. **Franky Jones**, no insistas, dibujas peor que **Cervantes** con su muñón. Sugiero que te recicles metiendo la cabeza en el urinario de elefantes del Zoo. **Antonio Machín**, has captado perfectamente la esencia del tipo de preguntas que me gusta, pero no has estado demasiado ingenioso. **Santirso, Malpica**... que aún utilicéis lo del Army para hacer preguntas trónicas, demuestra vuestra falta de imaginación. Una digestión de **Fabada Litoral A** a vuestra salud. **Super J**, toda la redacción se ha reído con vuestra poesía. Muchas gracias. **Contra**, lo siento pero no tienes derecho de réplica. **Kaos**, escribe más. Desde que te leo duermo fenomenal. **Manuel Jesús**, guardo tu dibujo.





**El último lanzamiento de Grupo Zeta para jóvenes con ganas de comerse el mundo**

# Reportaje



Nº 1. Mayo 1997. 250 Ptas.  
GRUPO ZETA

**YOU**  
revista mensual para chicas atrevidas

**PRESERVATIVOS: LLEVALOS, PONSELOS**

**TRUCOS PARA ESPABILAR A UN TÍMIDO**

**Backstreet Boys**  
vistos de cerca

**Blur**  
nos hablan de su gira por España

Consigue el look de **Silke**

**Natalie Portman**  
se lo monta de película

¡Sorteamos cantidad de cosas tuyas!

Cómo sobrevivir a **24 HORAS DE MARCHA SIN PARAR**... y seguir guapisima

**LA MODA MÁS ATREVIDA**  
que te puedes poner

**EXCLUSIVA**  
cuatro días con **Enrique Iglesias**  
Las fotos de su nuevo show, cómo vive la gira + la súper entrevista You  
**"Tengo ganas de encontrar novia"**

Chicos: Miguel Ángel García, Robbie Williams, Johnathon Schaech

**8** SÚPER FOTONES ARRANCABLES DE LEONARDO DICAPRIO, MARK OWEN, KEANU REEVES, BLUR, CARLOS MOYA, PAUL NEWMAN, SKEET ULRICH Y PUPPY

**E**ditorial Formentera, de Grupo Zeta lanza este mes la nueva revista mensual *You*, dirigida a un público femenino de entre 14 y 20 años. El resultado, que estará a la venta en todos los quioscos a partir del 22 de Abril, es una nueva apuesta periodística con un contenido editorial muy completo e interesante, así como un tratamiento gráfico contemporáneo y atractivo.

## ■ Una revista que rompe moldes ■

**L**as chicas de hoy cambian a ritmo de vértigo, por eso *You* se ha planteado como una publicación que incluye todos y cada uno de los temas que las mueven tratados desde la perspectiva que les interesa. Así, aborda la actualidad en el campo del cine, la música, la moda, belleza, y reportajes que se sumergen en el campo del sexo, las relaciones con el entorno o temas de comportamiento con lenguaje directo y actitud cómplice.

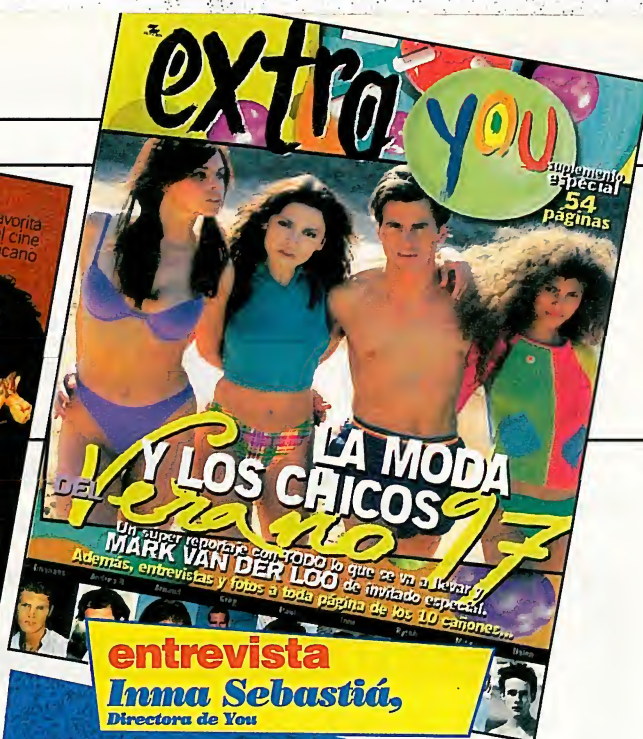
## ■ Equipo a la medida ■

**E**l impulsor de esta publicación es Damián García Puig, en la actualidad Director de Mensuales y Nuevos Proyectos de Grupo Zeta. García Puig se incorporó a Grupo Zeta en 1985 como Director de la revista *Primera Línea*; poco después pasó a ser Director Editorial de Editorial Formentera. Es, además, el creador y director de CNR. El equipo directivo de *You* lo componen Inma Sebastiá, como Directora, y Jordi Brusi, como Director de Arte. Inma Sebastiá es periodista y tiene 35 años. Entró en publicaciones mensuales femeninas de diferentes editoriales

# REVISTA MENSUAL PARA CHICAS ATREVIDAS

■ LO QUE HAY EN EL NUMERO 1 ■ **Portada:** Cuatro días con Enrique Iglesias. **Reportajes:** Cómo vive una modelo. **Preservativos.** Cómo espabilar a un tímido. **Mentiras piadosas.** Cuando a las dos les gusta el mismo. **24 horas sin parar.** **Entrevistas:** M. A. García, Robbie Williams, Johnathon Schaeck... **Música:** Backstreet Boys, Blur, grupos femeninos. **Moda:** Qué





**entrevista**  
**Inma Sebastia,**  
Directora de You

¿Por qué definís You como «la revista para chicas atrevidas»?

Porque hemos agrupado todo lo que una chica de hoy puede desear para conseguir una revista imprescindible para estar al día, saberlo todo sobre sus ídolos, admirar a los chicos más guapos del momento y, fundamentalmente, pasárselo bien.

¿Qué destacas de esta revista?

Que no vamos de paternalistas, que nuestros objetivos son los mismos que los de nuestras lectoras y que no pretendemos enseñarles nada.

¿Se habla de relaciones personales?

Son el eje de la vida de nuestra lectora. Hablaremos de todos los temas que les interesan y sin rodeos.

¿Y también habláis de sexo en You?

Por supuesto y siempre desde la perspectiva de la chica a la que nos dirigimos. Nuestros temas de sexo tratan de sus experiencias.

¿Qué destacarías en general como elementos diferenciadores?

El lenguaje que utilizamos y en el tratamiento que damos a los temas; el lado práctico de los reportajes y un súper gancho, ocho mini pósters despegables que ofreceremos cada mes con los actores, cantantes y modelos más atractivos. Además, concursos con premios como entradas para conciertos, discos, camisetitas, etc...

El equipo de You. En la fila superior (de izq. a der.): Inma Sebastia, Directora; Laia Montanyès, Jefa de Maquetación; Jordi Brusi, Director de Arte; Mónica Igual, estilista. En la fila inferior: Mireia Vives, maquetista; Esther Secanella, Coordinadora de moda; Damián García Puig, Director de Mensuales y Nuevos Proyectos; Teresa Pinyol, Redactora Jefe.



hasta su incorporación a Editorial Formentera, en 1996, como coordinadora de Adelgazar.

Jordi Brusi es el actual Director de Arte de todas las publicaciones mensuales de Grupo Zeta.

Teresa Pinyol, 29 años, Redactora Jefe de You. Procede de Woman, donde ha trabajado durante más de cuatro años.

Laia Montanyès, 29 años y es la Jefa de Maquetación.

Mireia Vives tiene 28 años y es maquetista.

Esther Secanella, Coordinadora de Moda, y Mónica Igual, estilista, forman el equipo responsable de la producción de reportajes de You.

Nuria Álvarez es la directora gerente de este nuevo proyecto, y en el departamento de publicidad se encuentran Flor del Ribero y Anna Paredes (Directora y Jefa de publicidad de Cataluña y Baleares), Julián Poveda, Cani Sanz, Beatriz Belda y Blanca Camarero (Director y Jefas de publicidad de la zona Centro) y Javier Burgos (delegado de publicidad en Levante).

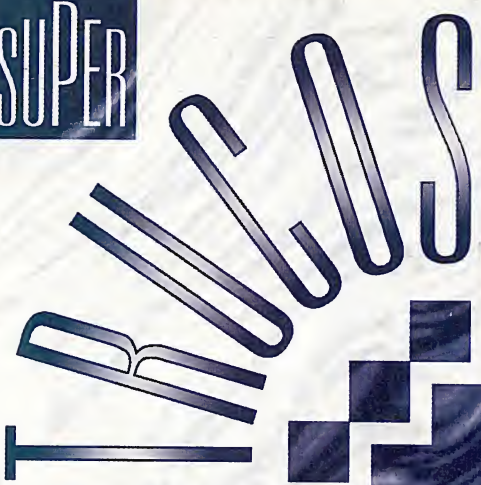
### ■ Un lanzamiento de impacto ■

Con una tirada inicial de 400.000 ejemplares y a un precio especial de 250 pts, You se convierte en el segundo lanzamiento de gran envergadura de Grupo Zeta en 1997, después del éxito de CNR. La presentación de You irá respaldada por una campaña publicitaria en la que se han invertido 400 millones de pesetas y abarcará los medios y soportes más diversos, tanto en prensa diaria, semanal y mensual; como en informativos y programas de radio, televisión, cine y vallas publicitarias.

**ponerse a cada hora del día. Belleza:** Cuidados básicos para la piel cuando llega la primavera. **Posters:** 8 minipósters con los mejores chicos del momento. **Extra You:** Suplemento especial de moda de 52 páginas.



SUPER



POR R.DREAMER

Como título estrella para este mes, hemos escogido **PORSCHE CHALLENGE**. En números posteriores os diremos el resto de trucos que esconde. Nintendo 64 aparece por primera vez en la sección con el espectacular **WAVE RACE 64**. Echa un vistazo a estas páginas y aprenderás como cambiar tu moto por un delfín. **MANX TT**, **SONIC 3D** y **ANDRETTI RACING** completan el resto de apariciones estelares representando a Saturn. Antes de que se me olvide, el próximo mes os desvelaremos todos los secretos de **TUROK**, la joya de Acclaim.

## PLAYSTATION

### • • TRUCOS A PORRILO • •

Todas las combinaciones que te damos a continuación tienen que ser introducidas en el menú principal (opciones para 1 y 2 jugadores). Para que tu coche salte pulsa CUADRADO, CIRCULO, CUADRADO. Si quieres que todos los coches dancen por los aires pulsa, ARRIBA + CUADRADO, ARRIBA + CIRCULO, ARRIBA + CUADRADO,

ARRIBA + CIRCULO, ARRIBA + CUADRADO, ARRIBA + CIRCULO, ARRIBA + CUADRADO. También existe la posibilidad de hacer que tu coche se vuelva invisible con CUADRADO + CIRCULO, L2 + R2,

CUADRADO + CIRCULO, L1 + R1, CUADRADO + CIRCULO. Los circuitos interactivos se activarán con la siguiente combinación, IZQUIERDA + CIRCULO, ABAJO + TRIANGULO, DERECHA + CUADRADO. Puedes ver el juego con una cámara con ojo de pez pulsando, CUADRADO + TRIANGULO + CIRCULO, L1, L2, R2, R1.



Entre las opciones que puedes activar se encuentra el **Modo Espejo**. En él recorrerás todos los circuitos en dirección contraria, por lo que tendrás que aprenderte el trazado de nuevo. También es posible activar una cámara de ojo de pez, que, como puedes ver en la pantalla de la izquierda, te ofrece un mayor campo de visión.



# ANDRETTI RACING

**S**ATURN

## • • PASSWORDS • •



En el modo Begin Career, cuando vayas a introducir tu nombre pon lo siguiente, GOBEARS!. Con esta clave conseguirás siete coches secretos que antes no aparecían en el juego. Para obtener seis vehículos más vuelve al



modo Begin Career, pero esta vez introduce el siguiente nombre, GOBRUINS! y ya está. Conseguirás 13 coches inéditos hasta ese momento en este magnífico simulador automovilístico para disfrutar a tope en todos los circuitos.



# NBA LIVE '97

**P**LAYSTATION

## • • MENU OCULTO • •

En el menú llamado *Setup Menu*, pulsa L1, X, X, L1, X, CUADRADO, R1, X, CUADRADO, R1, CIRCULO. Después, mantén apretados ARRIBA + TRIANGULO + CUADRADO durante unos 2 segundos. Por último, pulsa START para co-

contrarás en un menú secreto. Con L1 y L2 puedes cambiar la estatura de los jugadores. Con ARRIBA y ABAJO controlas el modo *Camaleón*, y con START y SELECT, en el mando del primer jugador, activas y desactivas el modo



menzar una partida y mantén pulsados L1 + R1 + ARRIBA + DERECHA + TRIANGULO + X + CUADRADO + CIRCULO hasta que el juego haya cargado. Si has seguido todos los pasos correctamente te en-

contrarás en un menú secreto. Con L1 y L2 puedes cambiar la estatura de los jugadores. Con ARRIBA y ABAJO controlas el modo *Camaleón*, y con START y SELECT, en el mando del primer jugador, activas y desactivas el modo

# M A N X T T

**S**ATURN

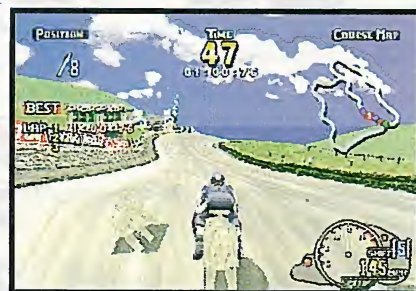
## • • OVEJAS DARK RAIDER Y MAS • •

Para obtener el *Dark Raider*, elige el modo *Arcade* y cuando vayas escoger una transmisión, pulsa IZQUIERDA, IZQUIERDA, DERECHA, DERECHA, Z, Y. Al comenzar la carrera, estarás montando sobre una moto negra de alucine.

Las súper motos: En el menú principal del juego introduce, X, Y, Z, L y R simultánea-

mente. Escucharás Go! si lo has hecho correctamente. Al entrar en el modo *Saturn*, encontrarás las motos más potentes del juego a tu disposición.

Modo ovejuno: Cuando el juego te pregunte por la transmisión que prefieres (AT/MT) presiona ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, Z, Y.



El inesperado robo de la moto de *The Scope* le ha obligado a adquirir una más económica, la famosa "Merina 5000". Aquí le vemos dirigiéndose raudo y veloz a Salamanca a una reunión de endurecidos moteros agrícolas.



# WAVE RACE 64

NINTENDO 64

## • • COMO MONTAR EN EL DELFIN • •

Aquí tienes un magnífico truco para cambiar tu flamante moto acuática por un simpático delfín de los siete mares. Lo primero que debes hacer es entrar en el *Stunt Mode*. Una vez allí, en el primer circuito de esta modalidad has de realizar lo siguiente. Pasa a través de todos los anillos del trazado y ejecuta todas y cada una de las acrobacias que te mencionamos a continuación: **HAND STAND**, hacer el pino sobre el manillar de la moto; **BACKWARD**, conducir de espaldas; **STAND** y **SOMERSAULT**, ponerse de pie en la parte delantera de la moto y volver la posición normal con una voltereta. Las si-



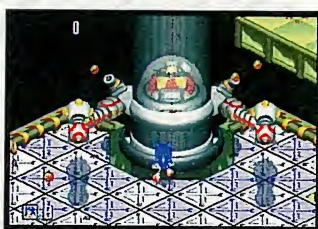
guientes piruetas deberán hacerse en las rampas: **FLIP**, una voltereta hacia atrás; **BARREL ROLL**, giro de la moto en el aire, primero en el sentido de las agujas del reloj y viceversa y **SUBMARINE**, tras saltar la rampa introdúctete con la moto bajo el agua. Todos estos movimientos vienen explicados en el manual del juego. Tanto el pasar por todos los anillos como las piruetas tendrán que ser realizadas en la misma vuelta. Si lo has hecho correctamente, al final de la carrera el delfín chillará. Para montar en el delfín, tienes que introducirte en el modo torneo, con dificultad normal y escoger la opción *Warm Up*.



# SONIC 3D

SATURN

## • • CODIGO SECRETO • •



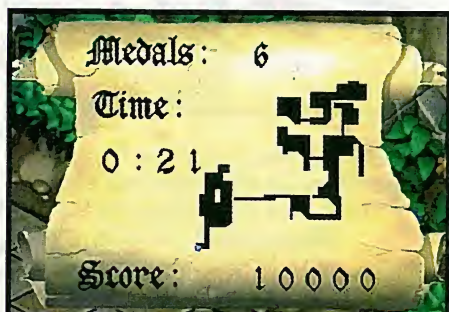
Una vez introducido el código en la pantalla de presentación, si pausas el juego y presionas el botón C, accederás a la guarida del jefe final.



SONIC GOT THROUGH Act 1	
TIME 0:02	SCORE 0
BONUS	
TIME	10000
RINGS	0
FLICKY	0
TAILS	0
KNUCKLES	0
TOTAL	0

En la pantalla de presentación, cuando las palabras **PRESS START** están parpadeando, mantén pulsados L, A y C. Entonces aprieta START. Ahora, comienza una partida y pausa el juego. Si mientras está pausado el juego presionas A, accederás al nivel siguiente dentro de una fase. Con X, ganarás un

valiosa vida (puedes repetirlo varias veces). Pulsando Y puedes obtener una medalla, y al conseguir diez te darán automáticamente una continuación extra. El botón B te llevará hasta la siguiente fase. Si pulsas C viajarás hasta el *final boss* del juego. Por último, Z te dará una esmeralda del caos.





SERIA  
TERRIBLE  
VIVIR SIN  
MUSICA



PRINCIPALES



DISFRUTA DEL DEPORTE REY CON LOS MEJORES JUEGOS  
DE FÚTBOL DE LA MANO DE  
**KONAMI**

## INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO™



SUPERJUEGOS  
PUNTUACIÓN: 95



## INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64



SUPERJUEGOS  
PUNTUACIÓN: 96



CONTINÚA  
A LA  
VENTA

## EL FUTBOL ES ASI

"INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE" YA ESTA  
DISPONIBLE PARA: SNES, MEGADRIVE Y PLAYSTATION



ACCIÓN Y RITMO  
TREPIDANTE.  
INCLUYE GAFAS  
EN 3 DIMENSIONES

UN VERTIGINOSO  
DESCENSO A  
LOS INFIERNOS  
EN BUSCA DEL  
TESORO MÁS  
LEGENDARIO



PRECIO  
RECOMENDADO  
4.995 PTS



DESCUBRE LA MAGIA  
DEL MEJOR BATTLE  
RPG JAMÁS CREADO  
PARA PLAYSTATION



LA CARRERA  
FUTURISTA MÁS  
ESPERADA DEL  
MOMENTO QUE  
TRIUNFÓ EN  
LOS SALONES  
RECREATIVOS



C/ Orense 34. 28020 Madrid. Tel. (91) 556 28 02. Fax. (91) 556 28 35



© ES UNA MARCA REGISTRADA DE SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.



© ES UNA MARCA REGISTRADA DE NINTENDO COMPANY LIMITED.